Tot.162·163

特报：微软在成都设立国内首家X360游戏技术中心

游戏机实用技术

TV GAME

TGS06 重拳出击 完全报道

独家资料、劲作试玩，海量放送！

111页大篇幅全力报道

高画质游戏影像、第一现场，立体呈现！

111分钟DVD精彩内容

2005.11AB 定价：RMB 19.6

ISSN 1008-0600



四大攻略：神之手/混沌之战/大众网球/浪客剑心

特别企划：硝烟中的死神之镰/东瀛攻略

完全研究：女神侧身像2 希尔梅丽娅/梦幻之星 宇宙



本期赠品

Gamehalo DVD + 天剑精美游戏海报

游戏机实用技术 TV GAME

总第162·163期 TV GAME半月刊
2006年11月AB

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

11AB COVER STAFF
封面用图：神之手
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

神之手 ① Capcom/Clover Studio ② ACT ③
PS2 ④ GOD HAND ⑤ 2006年9月14日 ⑥ ⑦ 日版
1人 ⑧ 149KB以上 ⑨ 6800日元 ⑩
无对应周边 ⑪ ⑫ 推荐玩家年龄 12岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应的额外周边/备注信息 12.推荐玩家年龄

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS Part 2

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 马岚 黄毅华 茹浩瀚 刘志浩 王焯一 罗质彬 杨方强

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年11月1日
定价：人民币19.60元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

"TGS2006 东京决战"部分的游戏名单请参见第11页的"TGS2006收视指南"

收藏者：

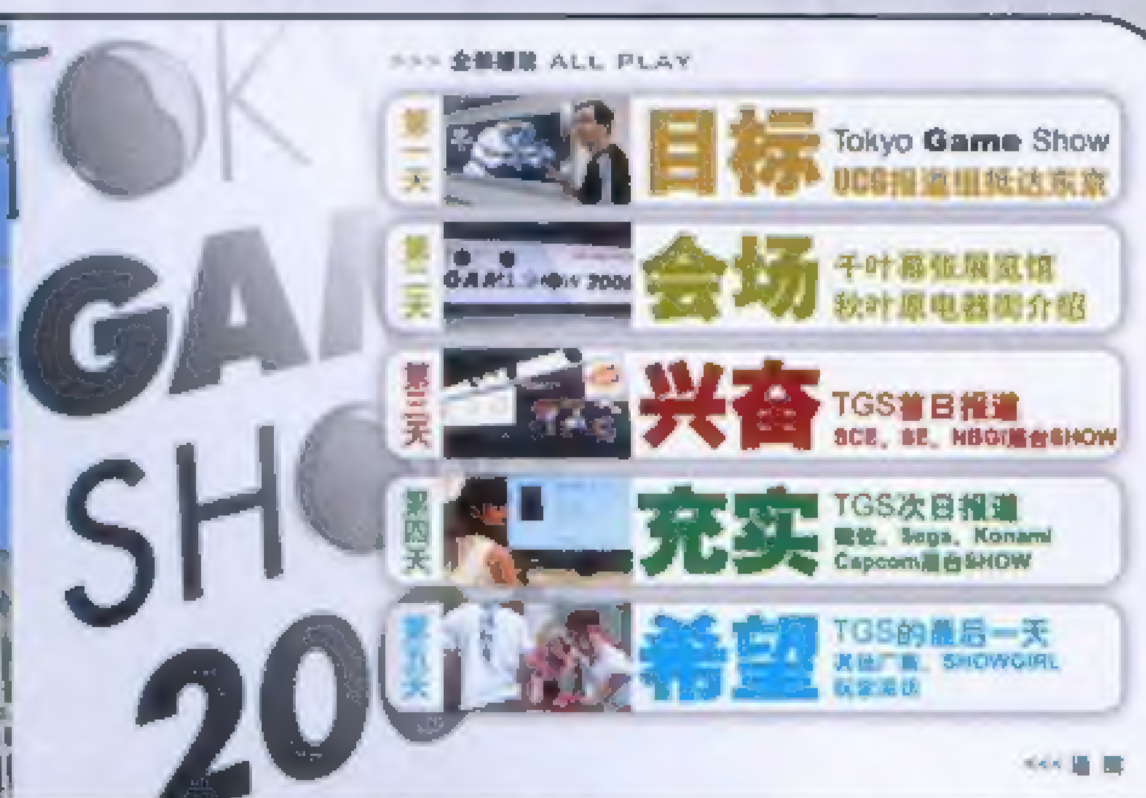
收藏日期：

固定栏目

游戏光环 Gamehall 本期DVD光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！





潜龙谍影4爱国者之枪
鬼泣4
白骑士物语
龙穴
未知领域：怪物王国
战鹰
大众高尔夫5
GT赛车HD

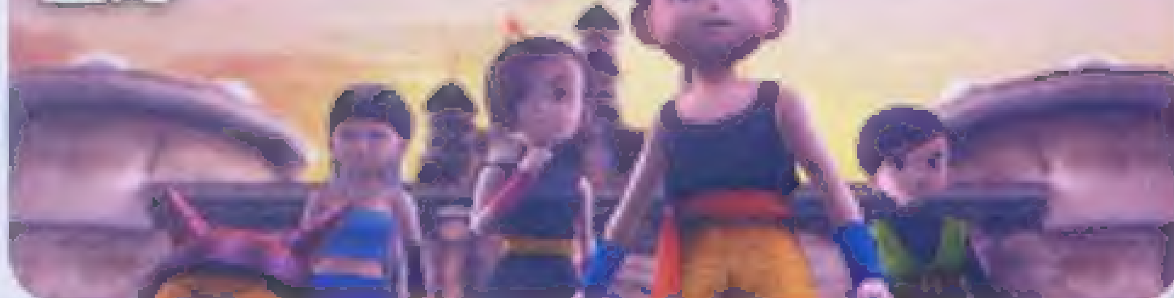
抵抗：毁灭人类
非洲
源氏 神威奏乱
机车风暴
忍者龙剑传Σ
潜龙谍影：掌上行动
怪物猎人携带版2nd
能量宝石合集

VR网球3
索尼克
失落星球：极点危机
天诛 千乱
信赖铃音 肖邦之梦
炽焰帝国：末日之环
风神计划
死或生极限沙滩排球2

失落的奥德赛
蓝龙
飞驰竞速2
英雄
逆转裁判4
流星洛克人

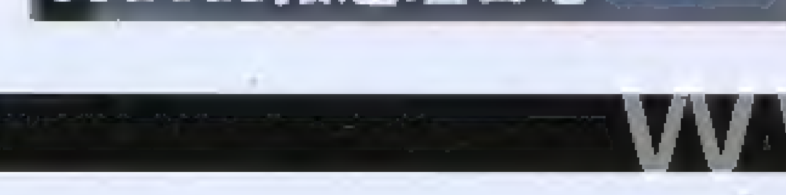
↑游戏预告片列表


失落的奥德赛


蓝龙


白骑士物语


潜龙谍影4爱国者之枪



UCG TGS报道组日志



玩家采访



SHOWGIRL

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS
综述 SUMMARIZATION
评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

微软在成都建立国内首家X360游戏技术平台

软件 **培养视频游戏开发人才，助力中国游戏产业链的建设。微软迈出X360中国战略第一步？**


▲四川省文化厅厅长郑晓幸。


▲成都市委副书记刘宏建。


▲微软全球副总裁，大中华区首席执行官陈永正先生。


▲微软游戏工作室亚洲最高负责人Akila Redmer先生。

秉承对中国市场的一贯承诺，旨在培养国内视频游戏开发人才，助力中国游戏产业链的建设，微软携手四川省文化厅、成都高新区及四川华创天府数字技术有限公司共同创办了“国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台”，简称“微软游戏技术平台”。该平台设立于四川省成都市，是微软与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构。四川省文化厅，成都市政府领导及微软公司资深副总裁、大中华区首席执行官陈永正先生，微软游戏工作室亚洲最高负责人Akila Redmer先生出席了9月19日在四川成都举行的“微软游戏技术平台”启动仪式。

该平台由微软具有丰富视频游戏开发经验的专家进行指导，通过建立开放的人才培训基地和游戏开发环境，帮助培育中国自己的视频游戏开发人才，从而推动整个游戏产业链的建设。四川省文化厅将“微软游戏技术平台”作为国家动漫游戏产业振兴基地的重要组成部分，将为该项目提供完善的政策配套措施，并计划以此为依托，在成都建设视频游戏开发基地，大力推动具有中国特色的游戏产品的研发工作。

中国的数码互动娱乐产业在近年得到了蓬勃的发展并受到中央及各级政府的高度关注。为了促进当地经济发展，四川省与成都市政府更把数码互动娱乐产业定为重点发展行业之一。作为全球视频游戏行业的领导者，微软拥有一流的专业技术团队及超过20年的行业经验。对于此次与文化部，四川省政府的合作微软公司资深副总裁、大中华区首席执行官陈永正先生表示：“在视频游戏这一领域内，中国正逐步成为世界的焦点。微软会一如既往地实现对中国的承诺：与政府紧密合作，把先进的技术和全球化的经验带到中国，为中国本土视频游戏的开发创造一个良好的环境，为游戏产业链的建立做出我们的贡献，为中国消费者提供最好的产品与服务。”

二十多年来，微软在视频游戏领域积累了丰富的经验，其集合了全球1100名顶尖开发人才的“微软游戏工作室(Microsoft Game Studio)”更为全世界的视频游戏爱好者带来了独具特色的游戏产品和不同凡响的数码互动娱乐体验。其开发的游戏包括基于Windows操作系统的“《帝国时代》系列”、“《模拟飞行》系列”等；及最新一代家用游戏机Xbox 360的顶尖大作《光环3》，《世界街头赛车3》(本刊译名：《哥谭赛车计划3》)等；此外，还有MSN游戏频道中广受用户喜爱的 Bejeweled 及Hexic 等游戏。微软游戏工作室亚洲最高负责人Akila Redmer认为，“微软游戏技术平台的建立，将为中国培育出优秀的视频游戏开发人才，在一个充满活力的开发环境中，在微软技术团队的专业指导下，激发出更多的游戏创意与灵感。我们相信在不久的将来中国开发的游戏不仅能为中国玩家所喜爱，并最终走向世界。”

“微软游戏技术平台”的运作将从“游戏创意大赛”开始。参赛开发团队使用微软标准的第三方游戏概念格式提交游戏创意概念。微软将负责组织评审团，对参赛游戏概念和参赛团队的开发实力进行评审，并选出最终获胜的开发团队进驻“微软游戏技术平台”，开展视频游戏的研发工作。微软将免费提供视频游戏开发工具和相关培训，微软游戏专家也将定期亲临讲座和指导。 据悉，目前已有超过15家国内顶尖游戏开发企业报名参加该游戏创意大赛。

西班牙巴塞罗那X06大会召开，X360海量大作情报公布

特报 微软个展"X06"火爆召开，《光环战争》等超大作陆续登场



每年秋季微软都会在欧洲召开个展，并公布大批大作信息，体现了微软对欧洲市场的重视。去年的"X05"在荷兰阿姆斯特丹举办，而今年的"X06"则是于9月27～28日期间在西班牙巴塞罗那召开，虽然与TGS相隔仅仅3天，微软还是为该展会提供了不少震撼消息。

X06发布会在Xbox LIVE的成绩回顾中开始，微软表示，目前在Xbox LIVE上提供下载的内容超过1500种，有60%以上的玩家使用了Xbox LIVE服务，而当初的Xbox只有10%。Xbox LIVE Arcade上的经典游戏数量将会越来越多，例如这次刚刚公布的《毁灭战士》第一作，以及1994年的经典足球游戏《Sensible Soccer》。微软娱乐设备部副总裁Peter Moore宣称："只有X360才能提供真正的次世代内容。"今年假期，微软将会推出160款高清游戏，并强调了X360游戏已经升级至1080p。Moore随后邀请Epic Games的CliffyB上台演示了《战争机器》的最新试玩DEMO，Moore表示，这将会是今年所有平台上画面最好的游戏。该作将于11月12日在北美发售，11月17日在欧洲发售。Moore还开玩笑地强调："只是相差5天，不是相差5个月！"显然是在暗讽不久前索尼宣布的欧版PS3延期。

微软随后播放了大批新作影像，并表示年内将会公布《光环3》的新消息。将于2007年10月16日发售的《GTA4》也将会有面向X360版的惊喜——该作发售的几个月内，Rockstar将会通过Xbox LIVE提供两个新章节内容下载，这些内容将会是X360独占。紧接着播放的是不久前刚刚宣布推出X360版的《刺客信条》，制作人Jade Raymond进行了操作演示。接着演示的是《生化奇兵》，Moore表示该作在家用机上将会是X360独占。另外一款令人意外的独占大作是尚未公布的《分裂细胞5》。

欧版和美版的HD-DVD发售计划也在本次X06会议上公布，微软宣布美版HD-DVD将于11月中旬发售，售价为199.99美元，英国、法国和德国地区也将于同期上市，售价为199.99欧元(129.99英镑)。X360的外接HD-DVD光驱不仅售价便宜，套装中还将附带《金刚》HD-DVD版以及X360的"通用媒体遥控器"。《金刚》导演彼得·杰克逊也上台发表了讲话，宣布了将会与微软合作开发的基于《光环》的电影式游戏新作。不过最震撼的还是发表会的最后，微软公布了一款令人意外的游戏——《光环战争》！X06在这款即时战略超大作的震撼影像中结束！





即时战略游戏《光环战争》震撼公布

软件 《帝国时代》制作组开发即时战略游戏《光环》前传

微软在巴塞罗那举办的X06会议上，最震撼的新作当数即时战略游戏《光环战争》(Halo Wars)。可能很多玩家都不知道，《光环》策划之初其实是一款即时战略游戏，该作开发商Bungie Studios原本就是因为即时战略大作《神话》而成名，而《光环》原本是采用《神话》引擎开发的即时战略游戏，开发中途改为了FPS。如今微软将会联合Bungie Studios与《帝国时代》的开发商Ensemble Studios，开发《光环》的前传，其游戏类型也回归到了系列原点——即时战略！

根据目前Bungie提供的情报，《光环战争》将会讲述系列剧情的起点，UNSC军队第一次遭遇星盟，玩家要带领人类和斯巴达军队展开与星盟的全面战争。目前公开的游戏预告片是基于设计原画制作的CG动画，系列中的各种战车和飞行器具都可以在预告片中看到。Ensemble之前开发的《帝国时代III》有着非常出色的画面，而这款与Bungie携手打造的《光环战争》将会更加恢弘壮阔。Bungie透露，本作的开发度不低，目前已经达到了可操作的状态，虽然是即时战略游戏，本作将会根据X360的手柄特点设计系统和界面，本作的操作系统可能将会成为今后家用机即时战略游戏的标准，就像当初《光环》推动家用机FPS游戏的发展一样，促进即时战略游戏在家用机上的发展。



杰克逊开发《光环》新系列！

软件 《指环王》导演执导《光环》游戏

执导了《指环王》、《金刚》的大导演彼得·杰克逊与微软关系亲密，不仅会担任《光环》电影版的制片人，也将会亲自参与到《光环》新作的开发中，不过这款新作并非《光环3》，也不是《光环战争》，而是一个全新系列！

微软在X06会议上宣布，Bungie Studios将与彼得·杰克逊的Wingnut Interactive公司合作开发《光环》新系列。Wingnut Interactive是杰克逊的著名电影公司Wingnut的子公司，电影版《光环》就是由Wingnut拍摄，因此相信这款《光环》新作将会是基于电影版的新作。彼得·杰克逊在X06会议上表示，这款《光环》新作"不是电影，也不是游戏，而是电影式游戏。"虽然没有公布游戏的细节，杰克逊表示该作在剧情的讲述方式上将会是非常独特的，相信应该会是一款具有电影般视觉冲击力的大作，并且可能将会成为《光环》外传新系列的开始。

至于目前正在拍摄的电影版，杰克逊透露，电影还没有开始拍摄，主要原因是电影的剧本仍然在完善中。虽然之前微软已经出资100万美元邀请《惊变28天》的剧本作者Alex Garland为该片撰写剧本，但制作组对剧本的要求很高，目前正在进行第二轮修改，杰克逊说："在没有真正的好剧本前，该片是不会开镜的。"不过电影的初期准备工作已经开始，包括游戏中的秋风之墩号和各种载具的设计都已经在进行中。

微软打造《漫画英雄世界Online》

软件 Marvel经典英雄将全面杀入X360网络世界

美国的Cryptic制作室是韩国NCsoft旗下的一家网络游戏开发商，2004年该公司推出了一款以超级英雄为主题的《英雄城市》，在美国大获成功。不过由于该作中出现了大量模仿Marvel经典角色的超级英雄，因此被Marvel告上了法庭。如今这两家公司将会在微软的撮合下一起开发一款类似于《英雄城市》的X360网络游戏新作。微软在X06上公布了《漫画英雄世界Online》(Marvel Universe Online)。

Cryptic公司与Marvel实际上在一年前就已经签约开发本作，7月份的美国漫画展上就已经公布了游戏的开发消息。《漫画英雄世界Online》的Windows Vista版和X360版将会是一个统一的世界，X360版的玩家可以在游戏世界中遇到Vista版玩家。制作人宣称，本作将会涵盖Marvel从1940年开始所有的著名作品，包括人物、剧情、经典场景等。



N64时代Rare经典力作于X360重生

软件 X360版《Banjo-Kazooie》新作公布

在N64时代，Rare曾经开发了一款叫做《Banjo-Kazooie》的动作游戏，其全球销量达到了365万套。如今这款经典之作将会在X360上重生。微软在X06会议上公布了一段《Banjo-Kazooie》新作的CG动画。

目前公开的初步影像采用了非常独特的表现手法，Banjo与Kazooie进入了一个由铅笔画出来的房间，房间里有个门，Banjo无论如何尝试都无法打开，最后干脆把Kazooie当电钻将整扇墙都推倒了，外面出现了一个葱翠的世界。目前本作并没有具体消息公布，可以确定的是游戏的发售时间最早也要等到2007年。与N64版原作一样，本作将会是平台动作游戏，充满典型Rare式风格，有着出色的关卡设计。



X360《哥谭赛车计划4》公布

软件 微软公开《PRG4》玄幻风格预告片



微软在巴塞罗那的X06会议上首次公布的新作中，除了《光环战争》外，另外一个最重头的游戏当数《哥谭赛车计划4》。《哥谭赛车计划3》作为X360的首发游戏，是X360最畅销的游戏之一。为了搭配即将推出的X360无线方向盘，微软也将会推出一个力回馈版本的《PGR3》。而这款《PGR4》可能会有完全不同的风格。

虽然微软并没有公布《PGR4》的细节，不过目前公布的预告片呈现了赛车游戏中非常罕见的玄幻风格。一辆法拉利跑车在日食中出现的幻影都市里狂奔，周围的场景虚无飘渺，最后随着日食的结束，城市也消失无踪。不过在这段概念影像中无法看出本作到底是怎样的一款游戏，游戏的大致发售时间也没有公布。



育碧多款顶尖大作资料遭窃！

软件 育碧FTP隐藏素材库被盗，多款大作泄露

在TGS期间，国外某网友在育碧的FTP站点中无意中发现了一个隐藏的素材库，其总容量高达2GB，其中包含了大批从未公布的新作设定图。这名网友立即将图片下载到了自己的电脑里，并且在著名游戏论坛GamingAge上发布，于是育碧的这些大作图片在网上迅速流传。这起事件发生后，育碧立即转移了FTP内的资料，但被盗窃的图片资料在网上的流传已经无法避免。对此育碧方面十分震怒，“育碧的机密资料泄露到网上让我们非常不悦，这些信息的提前发布会对游戏开发过程造成影响，我们将会尽一切可能阻止此类事件再度发生。目前我们正在对这起事件进行进一步调查。”育碧发言人在声明中说。

育碧被盗的这些新作资料内容非常惊爆，其中的新作图片包括《分裂细胞5》、《孤岛惊魂2》、《火影忍者》、《波斯王子》X360新作、神秘新作《Vegetation Study》(植物研究)、神秘新作《Savannah》(大草原)、神秘新作《Urban》等。其中《分裂细胞5》在微软X06会议上确认为X360独占新作(可能为一定时期内独占)，有传闻称该作的副标题为“Conviction”(定罪)。《火影忍者》则是由育碧蒙特利尔制作室开发，画面设定风格体现了不同于日版的神秘气氛，显得更加大气。


孤岛惊魂2


Savannah


分裂细胞5


《波斯王子》X360新作


Vegetation Study

《上古卷轴IV》PS3及PSP版公布

软件 美式RPG强作登陆PS3及PSP，增添大量新内容

《上古卷轴IV：湮灭》是X360上最畅销的游戏之一，在欧美媒体中取得了极高的评价。今年4月曾经有传闻称该作将会推出PS3及PSP版，国外某论坛上出现了一份据称来自开发商Bethesda的“游戏发售列表”，其中写明该作的PSP和PS3版将于11月6日发售。如今Bethesda Softworks终于正式公布了这款游戏的信息。



PS3版《上古卷轴IV：湮灭》将会加入大量新内容，包括新势力“九骑士”的加入，该势力就像原作的“战士公会”和“黑暗兄弟连”一样，玩家可以自由加入。本作中还将加入大量新角色、地点、装备和武器。PSP版并非X360版的移植，而是一款新作，叫做《上古卷轴之旅：湮灭》(The Elder Scrolls Travels：Oblivion)，将会发生在与家用机版不同的地方。PS3和PSP版本的《湮灭》预计都将于2007年春季发售。

新闻短波

PSP版《波斯王子》

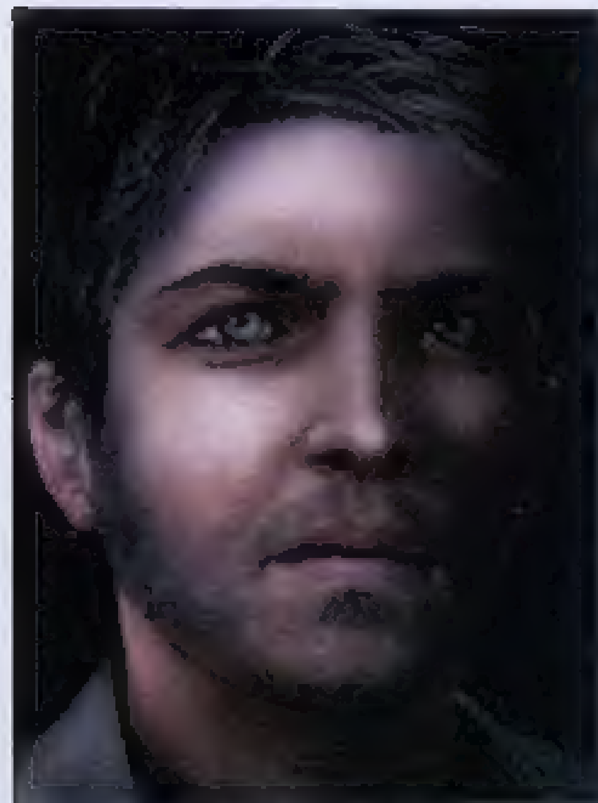


育碧正式公布，PSP版《波斯王子》新作正式定名为《波斯王子：宿敌之剑》(Prince of persia：Rival Swords)。该作由Foundation 9旗下的Pipeworks Software开发，将于今年年底在欧洲推出，2007年推出美版。本作以《波斯王子3》为基础，并加入了多人模式。

证监会调查EA

美国证监会近日向EA发出了正式的调查通告，要求EA提交从1997年1月1日开始的与员工购股权相关的资料文件。美国证监会最近向100家高科技公司发出了类似的调查通告，除了EA外，还包括Activision、THQ、Take-Two等游戏公司。今年7月，EA曾经表示正在对10年来的购股权资料进行内部检查。

次世代《梦中人》



《梦中人》(Dreamers)是一款采用“真实引擎”制作的解谜冒险游戏，将会在PS3和X360上推出。在游戏中，玩家扮演20岁的Jorge。Jorge患有嗜睡症，经常会突然睡着，而梦境一般只会持续5～10分钟。近来Jorge睡着后越来越难以醒来，每次在梦境中必须解决特定问题才能醒来。有一次Jorge一睡就是4天，醒来后他赶紧去寻找医生的帮助，医生建议他在下一次入眠后寻找真相……

300名JUMP明星乱斗

据《FAMI通》报道，将于11月23日发售的《JUMP终极明星乱斗》将会收录来自40多部JUMP名作的300多名经典角色，各个漫画作品的经典场景也都会在本作中出现。

Tecmo开发《西游记》

Tecmo在东京游戏展结束后公开了一款令人意外的游戏，这款游戏连名字都没有公布，不过从初步公开的设定图中我们可以看到熟悉的身影——《西游记》。这是一款绝对另类的《西游记》，孙悟空、猪八戒和沙僧全部变为女性角色，而设定图的风格也是非常奇特神秘。关于该作的具体情报，请留意我们的后续报道。



《蜘蛛侠3》投资3500万美元

Activison首席执行官Robert Kotick最近在参加美林证券媒体及娱乐会议时表示，Activision的所有次世代游戏售价都是59美元(不包括Wii游戏)，也就是说，PS3的游戏标准售价将会是59美元。Kotick表示，次世代游戏虽然比现在的游戏贵，但由于开发成本高，内容也出色得多，因此对玩家来说是很合理的。例如《蜘蛛侠3》的各平台总开发费用达到了3500万美元，是Activision有史以来开发成本最高的游戏。

Eidos新作《Crossfire》

Eidos在微软X06会议上公布了将于2007年发售的X360新作《Crossfire》(交叉火力)。本作讲述了两名政府特工奉命潜入敌人后方执行绝密任务，玩家要充分利用双人合作的特点进行游戏。



PS2音乐名作登陆X360

微软在X06会议上宣布，在PS2上获得了巨大成功的吉他游戏《吉他英雄》续作除了推出PS2版外，也将会推出X360版，并且微软还将推出一款特制的吉他状控制器。



《富豪街DS》公布

Square Enix宣布将会在NDS上推出《富豪街》新作，由于是与任天堂合作的游戏，本作中不仅会出现《勇者斗恶龙》中的经典角色，还将出现马里奥等来自任天堂的经典角色，不过《最终幻想》中的角色可能不会在本作中出现。

iPod新系列正式加入游戏功能

硬件 苹果发布新一代iPod、iPod nano及iPod Shuffle



9月13日，苹果正式公布了新一代iPod随身听系列产品，包括第5代iPod、第2代iPod nano和第2代iPod Shuffle，其中第5代iPod将会正式加入游戏功能。

今年年初就有消息称，苹果正在成立游戏部门，并且从游戏业内挖了不少名制作人，让人对苹果进军掌机市场的计划猜测纷纷。目前看来该部门的作用就是为iPod设计游戏功能。第5代iPod支持音乐、图片和影片播放，其中影片播放功能将会升级到640×480、每秒30帧的H.264格式，并且新增了文字搜索功能。而新加入的游戏功能主要是一些迷你游戏，目前公开的包括《麻将》、《迷你高尔夫》、《俄罗斯方块》、《吃豆人》等。这些游戏将会通过iTune网络服务付费下载，每款游戏定价为4.99美元。

第2代iPod nano具备高速搜索、高速充电等性能，屏幕亮度提升，电池使用时间延长，并采用了铝合金外壳。第2代iPod Shuffle同样没有屏幕，造型上也改成了铝合金外壳，长度从原来的83.3毫米缩短为41.2毫米，重量由22克降到15克，并且设计了一个固定夹，可以夹在口袋或者腰间。



本期新闻综述

X06 一个人的战场



PS3在欧洲跳票之后，美妙的圣诞商战里，诺大的欧洲就成了微软和任天堂的天下，而对于那些想要在圣诞期间玩到高画质游戏的欧洲玩家而言，X360是他们的惟一选择。X06是微软一个人的战场，PS3的跳票为微软带来了千载难逢的良机，为此微软将欧洲市场的重要性放在了与北美同等的位置上。X06公布的大作阵容比微软的TGS展前发布会还要强大，《光环战争》、《哥谭赛车计划4》等纷纷登场，并且微软在公布各游戏的发售日时总是不忘强调美版和欧版"隔得很近"。微软不会放过任何对PS3穷追猛打的机会，Peter Moore屡次强调："我们对全球各大市场一视同仁，绝不会搞地区歧视。"在拉近与欧洲玩家距离的同时也不忘在索尼的伤口上狠狠地踩上一脚，再次印证了商场如战场的残酷真理。

本月宣传计划

3000万美元的PS3试玩机

知名财经传媒《Bloomberg》报道，SCEA首席运营官Jack Tretton透露，今年假期期间，他们将会在北美各游戏店配布1.5万台PS3试玩机，而当时为推广PS2提供的店头试玩机数量只有3000台。这些试玩机由于采用了高级的HDTV，因此将会让索尼耗费3000万美元，并且其中可能还不包含PS3本身的成本。Tretton说，PS3的魅力只有玩家亲身感受之后才会了解。"只有消费者们自己试过PS3之后才会知道它有多么强大，我想在他们做购买决定时，价格将不成问题。"

本月独占传闻

X360独占《生化危机5》

虽然《生化危机5》并没有参加本届东京游戏展，但在Capcom发布的财务报告中仍然将该作划归为2006财年的游戏，也就是说，其发售日应该是在2007年3月底之前。最近更是有来自Capcom内部的传闻显示，《生化危机5》可能将会成为X360一定时期内独占的游戏。对于这一传闻，Xbox日本事业部长泉水敬在接受记者采访时不仅没有给予澄清，反而用极其暧昧的口吻让传闻越演越烈，泉水敬说："现在能说的是，微软与稻船敬二先生一直保持良好的关系。"不过准备购入PS3的《生化》迷们不用过于担心，因为Capcom的所谓"独占"从来都留有后着，就算真被X360"一定时期内独占"，随后的PS3"完整版"也是定然会有的。

本月市场观察

7款PS3游戏接受预订

索尼网络商城Sony Style目前已经开始接受7款PS3游戏的预订，订购价为59.99美元。首批接受预订的游戏包括：《使命召唤3》(11月9日)、《全能战车2》(11月23日)、《漫画英雄终极联盟》(11月9日)、《末名传奇 黑暗王国》(11月2日)、《托尼滑板 八强争霸》(11月9日)、《炽热天使：二战中队》(11月16日)、《索尼克》(11月16日)。

《口袋妖怪》再掀排队热

9月28日，《口袋妖怪 钻石·珍珠》终于发售，再度引发了对NDS而言已经司空见惯的排队热。东京的YODOBASHI CAMERA新宿西口总店出现了超过150人的长队，排队的人群中大多是公司员工和学生。为了避免出现混乱局面，很多商店都提前开张，同时购买"钻石"和"珍珠"两个版本的玩家不在少数。



TOKYO GAME SHOW 2006

根据CESA的统计，9月22～24日期间召开的"东京游戏展2006"观众数量创下了192411人的历史新高，这个数字远远超出了CESA的预计，在东京游戏展的10年历史中，这是值得大书特书的、史无前例的辉煌。TGS的一般展出日由于是在周末（23、24日），因此吸引了最多的观众，23日的观众数量达84823人，24日观众数量为67943人，第一日由于主要是面向业内人士，因此观众人数只有39645人，不过已经比去年多了3千人。

今年TGS规模大幅扩大的主要原因有三点，首先是由于E3的改革，TGS获得了更多厂商的支持，参展游戏数量大大增加。在TGS召开之前，CESA就已经宣布本届展会参展游戏数量达到了573款，超过了以往的任何一届，而最终总共出展的游戏数量更是达到了650款，总共有148家公司参展；其次是次世代主机的全面参展引起了人们的极大兴趣，PS3、X360和Wii的次世代争霸带来了丰富而强大的游戏阵容，《鬼泣4》、《蓝龙》等次世代大作试玩机前排起的长龙体现了次世代游戏的魅力，尤其是在SCEJ、SE、Capcom和Konami展台集中的5、6号展厅几乎达到了让人无法移动的地步；最后一个重要原因则是日本游戏市场复苏的大环境，TGS在迎来十周年之际，终于在次世代大战中迈向了巅峰。

东京决战

SONY
雄风依旧 宝刀未老

关注要点
- 日版20GB版本PS3售价降至49980日元，配备HDMI接口
- PS3游戏试玩DEMO质量大幅提升
- 百余款第一方PS3游戏开发中

MICROSOFT
过江之龙 二次发威

关注要点
- 《蓝龙》X360捆绑套装12月7日发售，售价仅为29800日元
- 外接HD-DVD发售日及售价公布，X360解析度升级至1080p

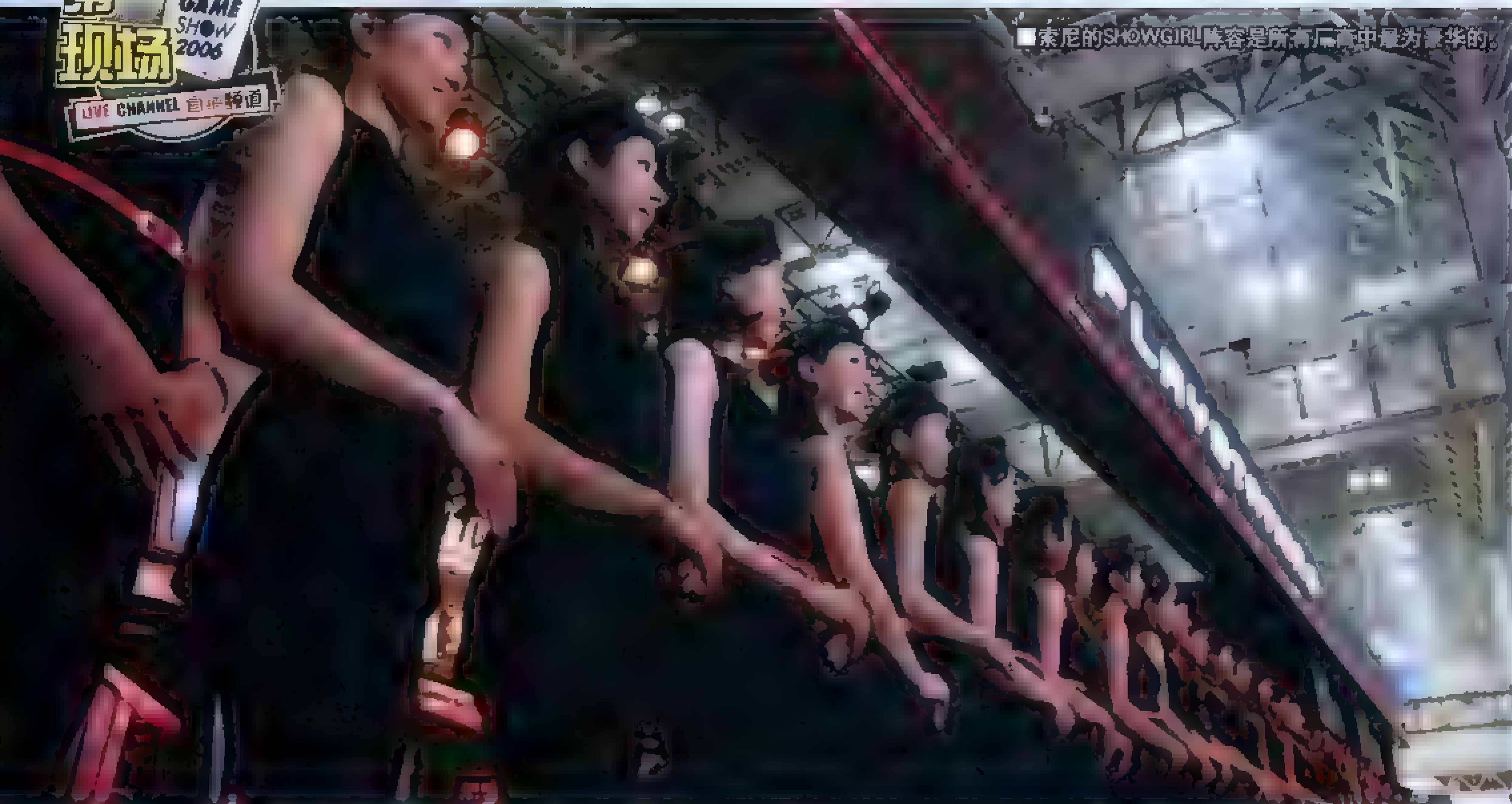
NINTENDO
弦外之音 强劲锐利

关注要点
- Wii全球发售日、售价及首发游戏阵容公开
- Wii新型娱乐概念"Wii频道"公开
- Wii百余款日系作品公开

TGS十周年 在次世代大战中迈向巅峰！

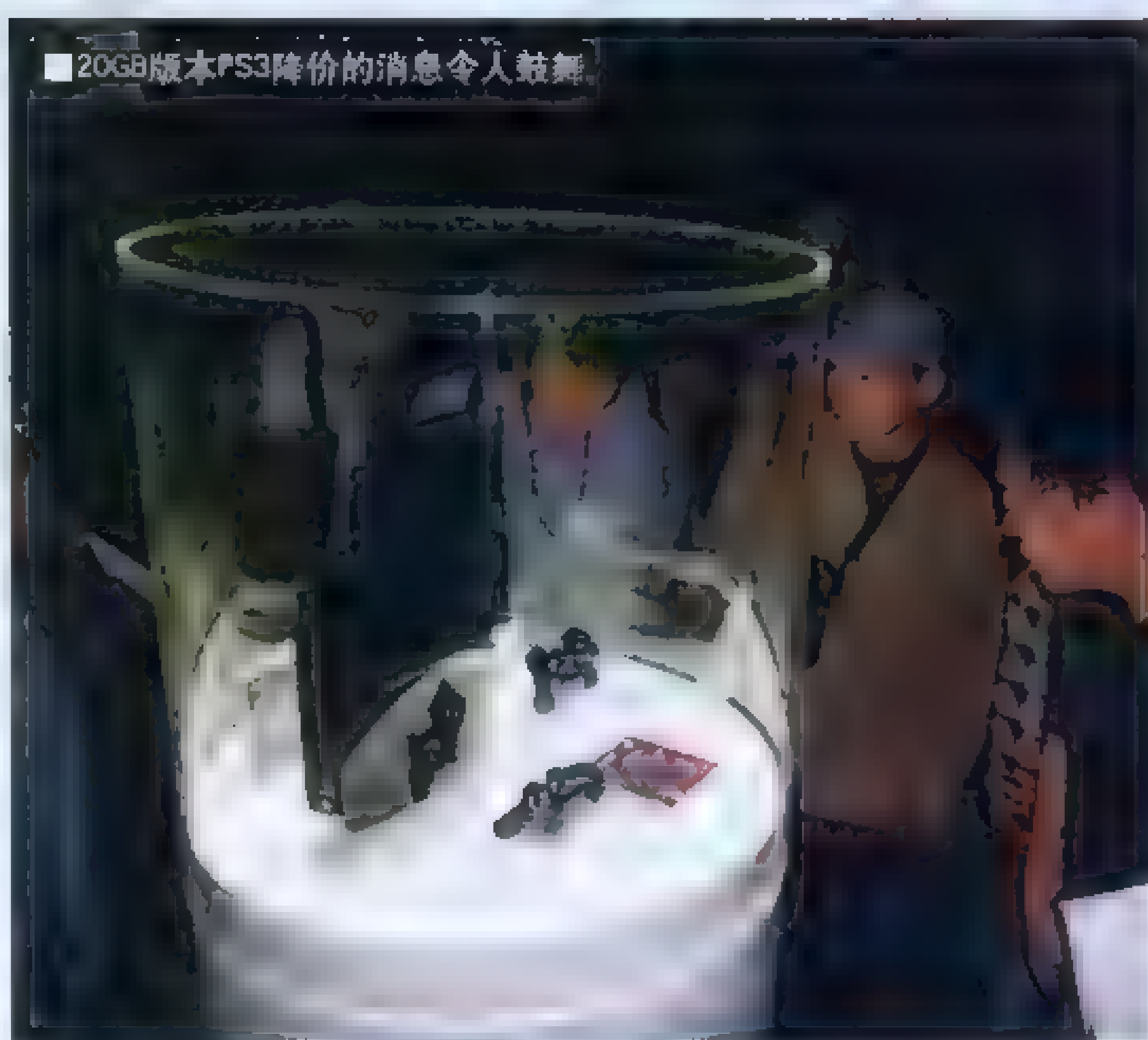
TGS2006 东京决战

收视指南 <<<


■索尼的SHOWGIRL阵容是所有厂商中最为豪华的。



索尼的展台也许不是最漂亮的，但它一定是最大的。索尼是个喜欢简约美的公司，从它的制品我们就能看出，没有花俏的修饰，没有怪异的外形，有的只是从简约中延伸出来的一种自然美，不管是PSP也好还是PS2，甚至PS3都始终贯彻着这个宗旨，SCE的展台也不例外。与去年一样，SCE同样搭建了一个巨大的室内影院，每天都轮番播放着PS3游戏的影像，吸引了无数玩家观看。SCE展区大致分3部分，从右往左依次是大影院、PS3游戏试玩区、PSP和PS2游戏试玩区，稍微特别一点的是在背后有两间细长的小房间，那是试玩PS3游戏《抵抗》和《战鹰》的地方，而最为醒目的则是PSP区挂着的那个硕大的粉红色PSP模型。本届游戏展SCE请来了160多名身高一样的展台小姐为玩家服务，这让其成为整个展会上展台小姐最多的厂商，特别是展台小姐们一字排开向玩家鞠躬问候的时候那场面极为壮观。


■20GB版本PS3降价的消息令人鼓舞。



■PSP的试玩区提供的试玩游戏非常丰富。

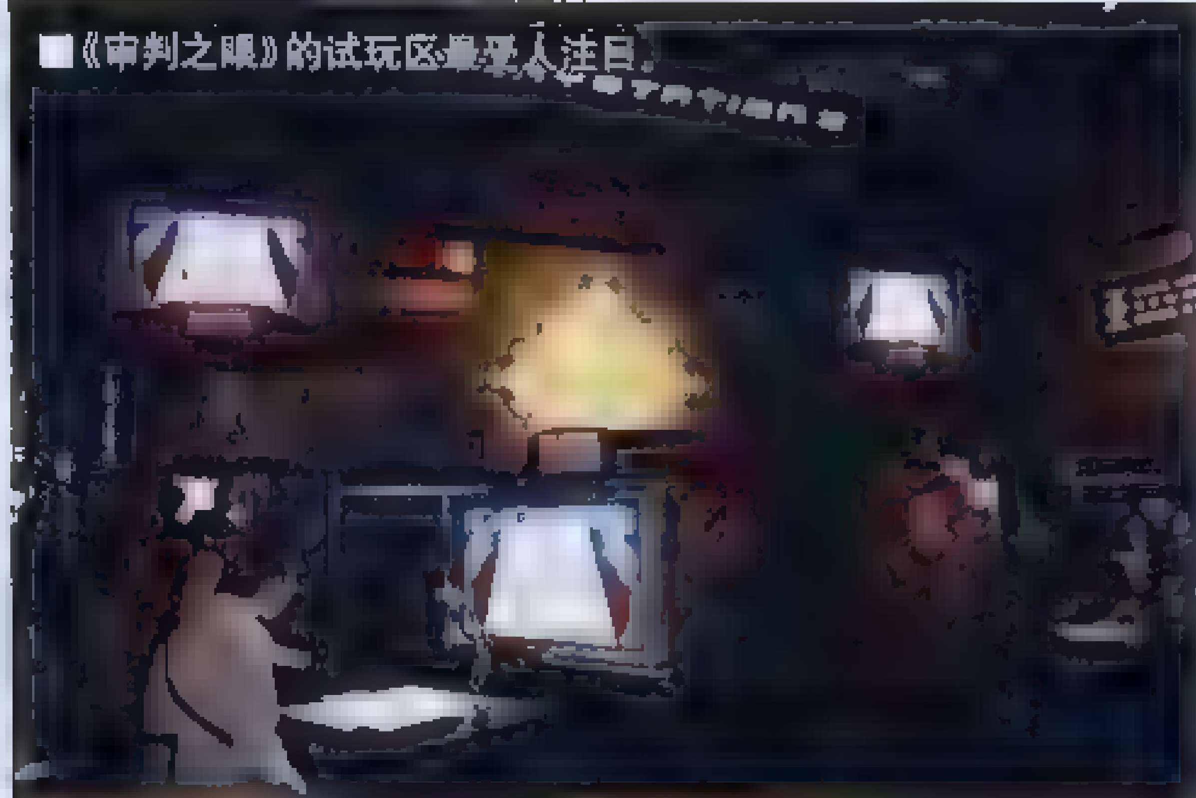

■粉红色的PS家族很是惹眼。


■《大众高尔夫5》的试玩区吸引了很多观众。


■《GT赛车HD》的试玩台是这个展区内最豪华的。

SCE并没有太多的EVENT，但久多良木健的基调演讲以及PS3降价以及规格调整让人都心中一振，不禁让人感叹SCE的魄力和决心。SCE展区最有人气的当然是PS3的试玩区，《天剑》、《GT赛车HD》、《源氏2 神威奏乱》、《龙穴》、《未知领域》、《大众高尔夫5》等游戏都有专门的试玩区，每天这里都是人满为患，到处都能听到工作人员提醒玩家不要停在过道上阻碍交通的叫喊声。在SCE展区有一个特别的地方，它位于小影院与PS3试玩区之间，是专门属于PS3游戏《审判之眼》的，这款极具创意的卡片游戏吸引了无数玩家围观，而现场也设置了两台机器，一台是供玩家与电脑对战并有工作人员在身边详细讲解；而另一台则是欣赏卡片，可以看到卡片的详细情报以及画面等。位于最外围的《抵抗》和《战鹰》的试玩都按照游戏的风格搭建了主题试玩室，残破的墙壁以及绳网都很有战场的气氛。

SCE 反击从展台布置开始!


■《审判之眼》的试玩区最受人注目。



■《天剑》的口味更适合欧美人。

虽然PS2和PSP展区摆放了新颜色的主机以及PSP的全球定位系统装置和摄像头，但PS3的人气实在太高，使得整个展台的玩家密度极为不平衡。另外，SCE还摆放了黄色、迷彩色、深蓝色等多种其他颜色的PSP，但可惜这些都是出展机型，实际贩卖时间根本就没影子。不过有一台银色的PSP上标明"近日发售"的字样，倒还值得期待一下。



■《战鹰》是第一款应用到"六轴感应"的游戏。



■《源氏2》的素质相对其他PS3试玩游戏来说有些不足。

MICROSOFT

能玩到才是王道！

比起前两年的财大气粗，微软今年的展台可以说“小气”了许多，整个展台的面积别说不能和索尼相提并论，甚至连一些二线游戏厂商都比微软的要大许多。

不过面积小不等于人气小，由于《蓝龙》和《失落的奥德赛》两款超大作首次提供了公开试玩，这两处封闭的试玩厅成为了这个展厅的焦点，每天排队的时间基本都在两个小时以上。在这两个试玩厅中间设立的是封闭的“微软影院”，每天有四轮不同的影片循环播放，每轮大概15分钟左右，分别是三段不同的游戏预告片，也就是说如果你想看完所有的预告片，就得排上四次队伍。不过无论是试玩还是看影片，从小厅内出来的观众都有机会抽取一件限量版的蓝龙主题T恤衫，而试玩的观众还有机会获得一个小小的蓝龙手办，这使得很多观众都是冲着这些豪华的赠品去排队了，倒也吸引了不小的人气。



■《沙排2》的试玩区内的观众几乎都是男性。



■玩《乒乓球》的人倒也不少，但显然满意的没几个。



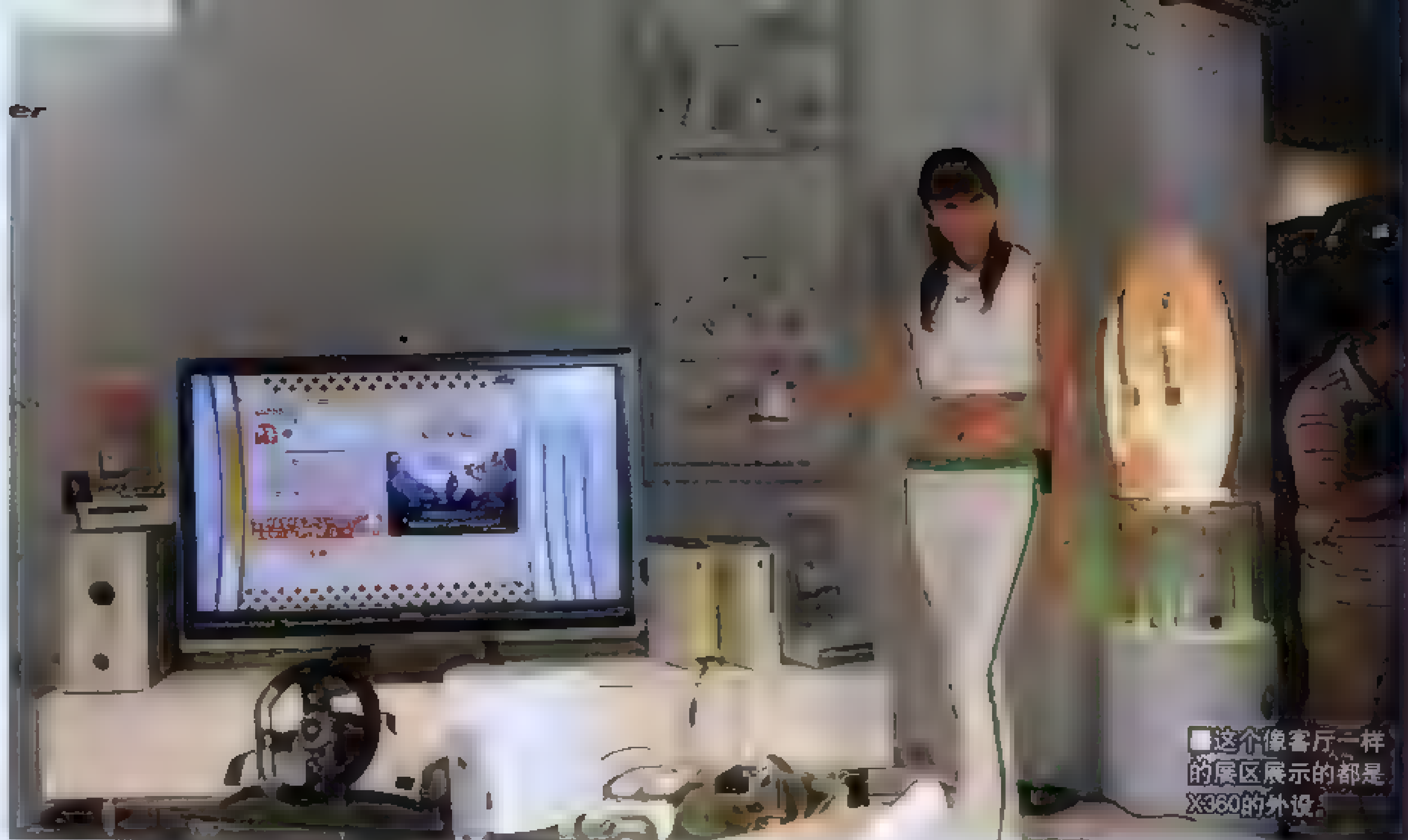
■HD-DVD播放器首次在日本公开亮相。

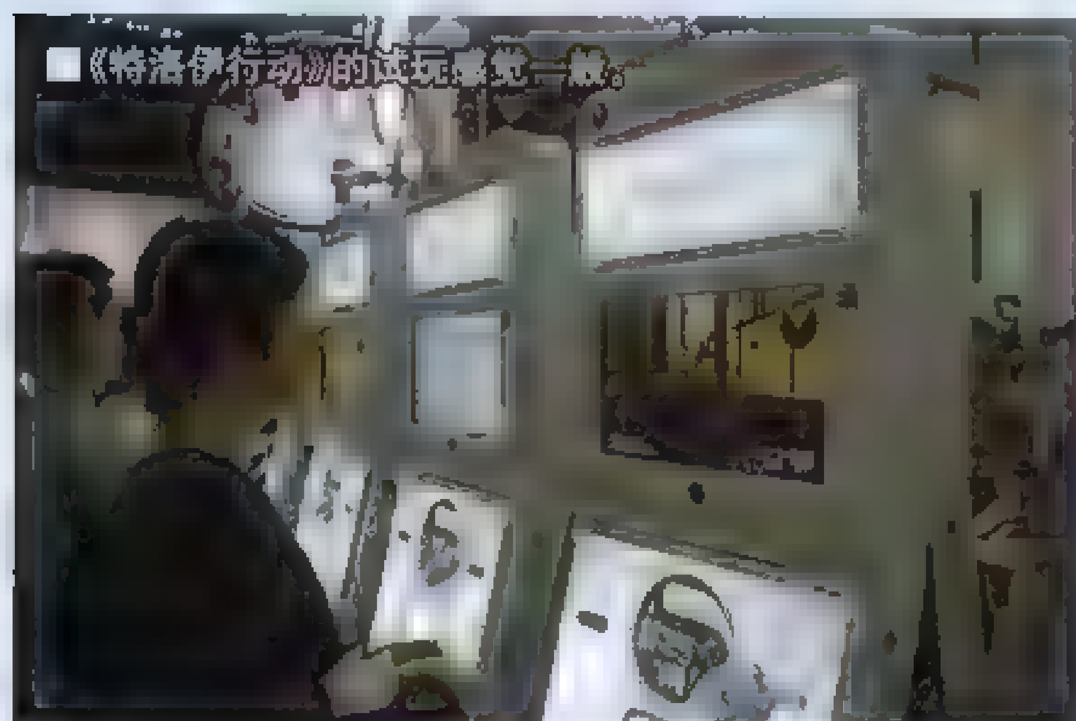


■微软试玩区的绿色加白色色调非常抢眼，从试玩台到小姐的着装都保持了统一性。

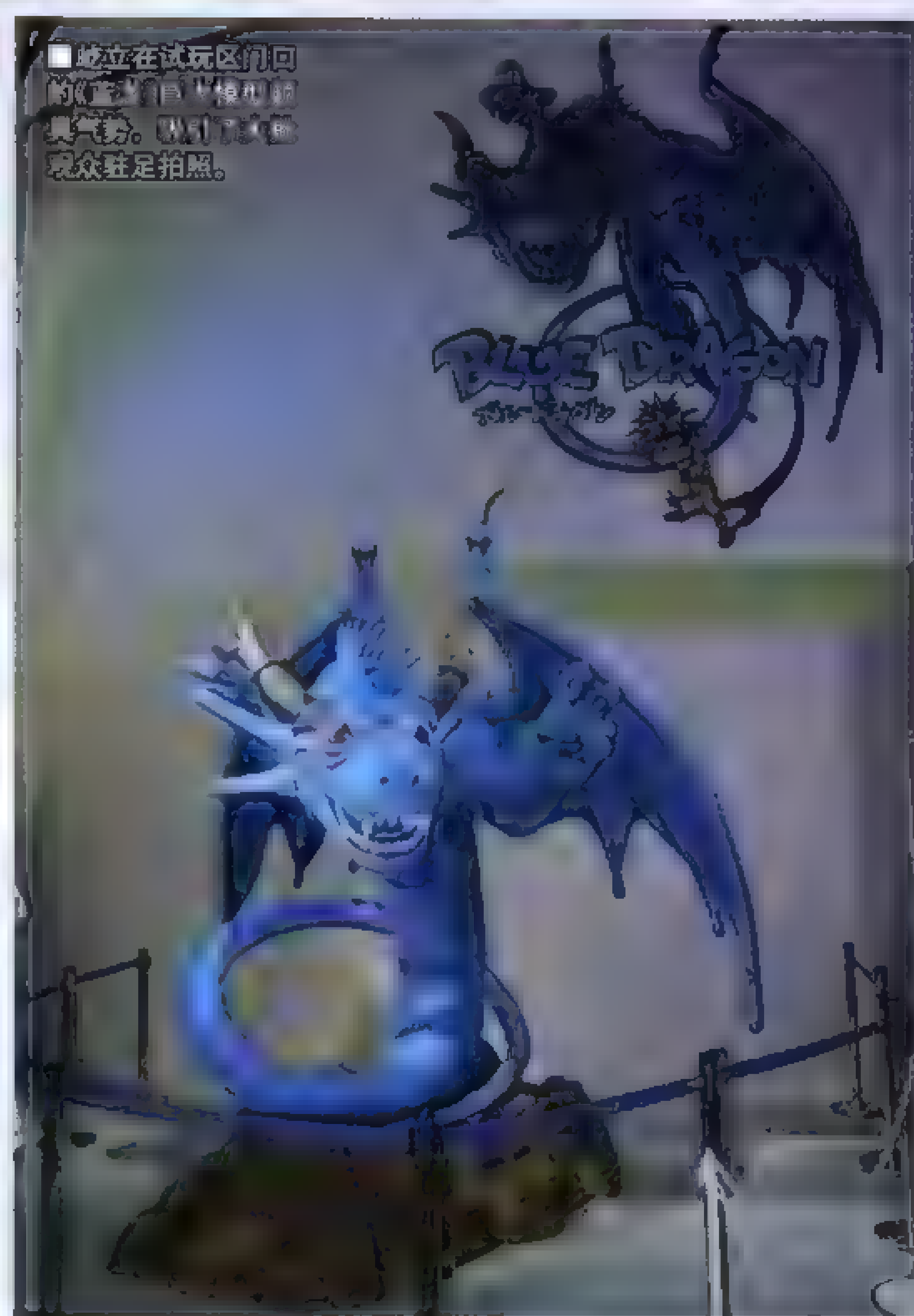
微软的其他试玩台设置得十分紧凑，各个公司的大作基本都汇集在这里，《失落的星球》、《信赖铃音肖邦之梦》、《乒乓球》、《死或生极限沙滩排球2》等大作最为受欢迎，特别是后者更是让众多男性观众流连忘返。微软最为奢侈的地方就是为大多数试玩台配备了5.1声道的环绕耳机，这些耳机都是由先锋提供的，带上耳机后的效果真是绝赞到爆！不过整个试玩区内的空隙是在是太小，在人群中行动极为不便，就连站在试玩的人身边观看都十分困难。

微软另一处吸引大量观众的地方是位于展区最深处的展示台，这里被装修成居家客厅的样子，放置了高清晰的HDTV和大量X360的有关外设，其中就包括了最新的HD-DVD外置光驱，每隔一个小时这里就会进行一场演示，演示内容除了HD-DVD光驱之外，微软的摄像头，最新的无线耳机等都有展示。

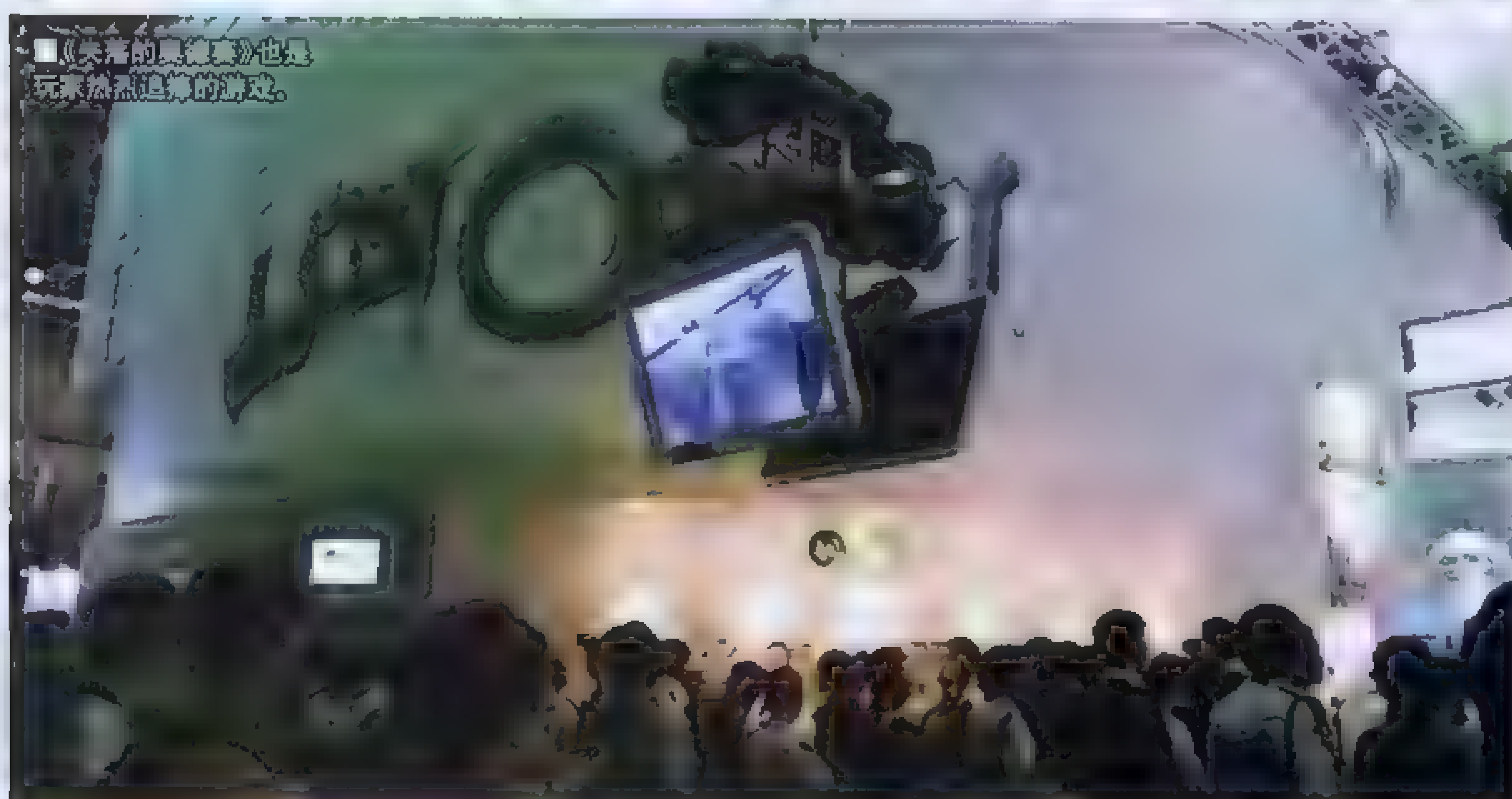

■这个像客厅一样的展区展示的都是X360的外设。


■《特洛伊行动》的试玩感觉一般。


■《失落的星球》完成度相当地高。



■屹立在试玩区门口的《蓝龙》雕像颇具气势，吸引了大批观众驻足拍照。


■《失落的奥德赛》也是玩家热烈追捧的游戏。


■这是设立在展区内部的封闭试玩区。

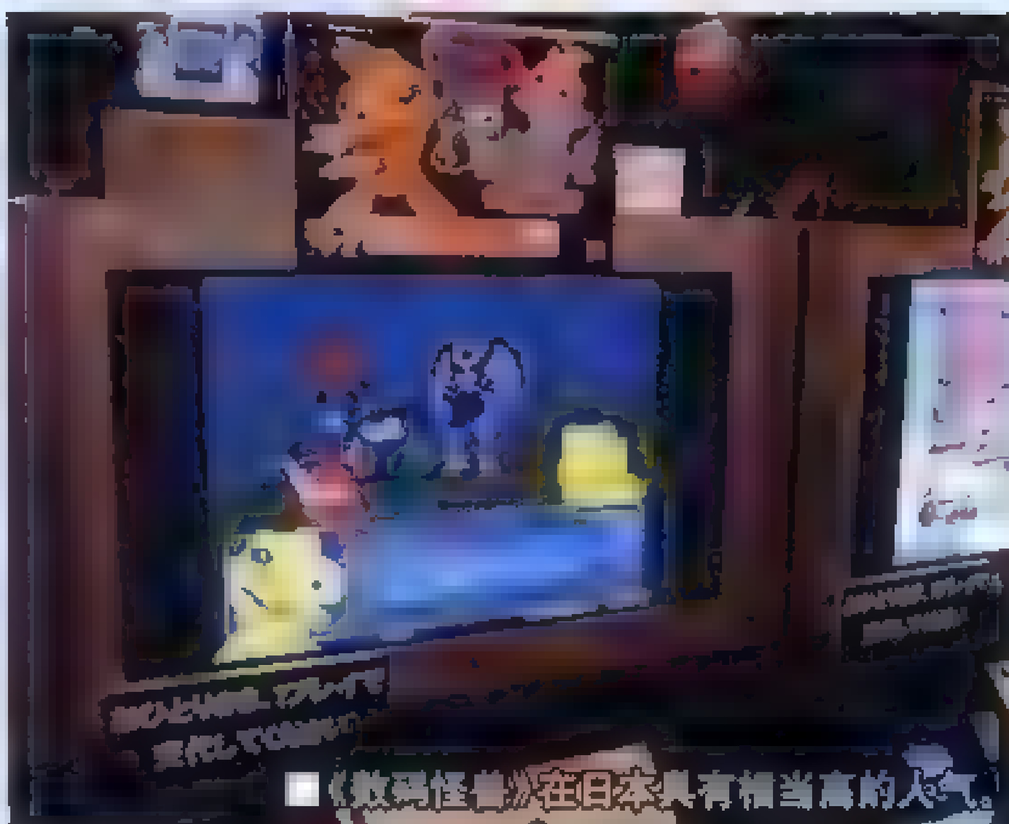

■《沙排2》提供的试玩小游戏种类丰富。



■《蓝龙》的试玩队伍也是人声鼎沸，争相试玩的玩家络绎不绝。

NBGI 超豪华大屏幕的震撼！


■《地狱之门：伦敦》的制作人比尔·罗伯的到场最受欢迎。

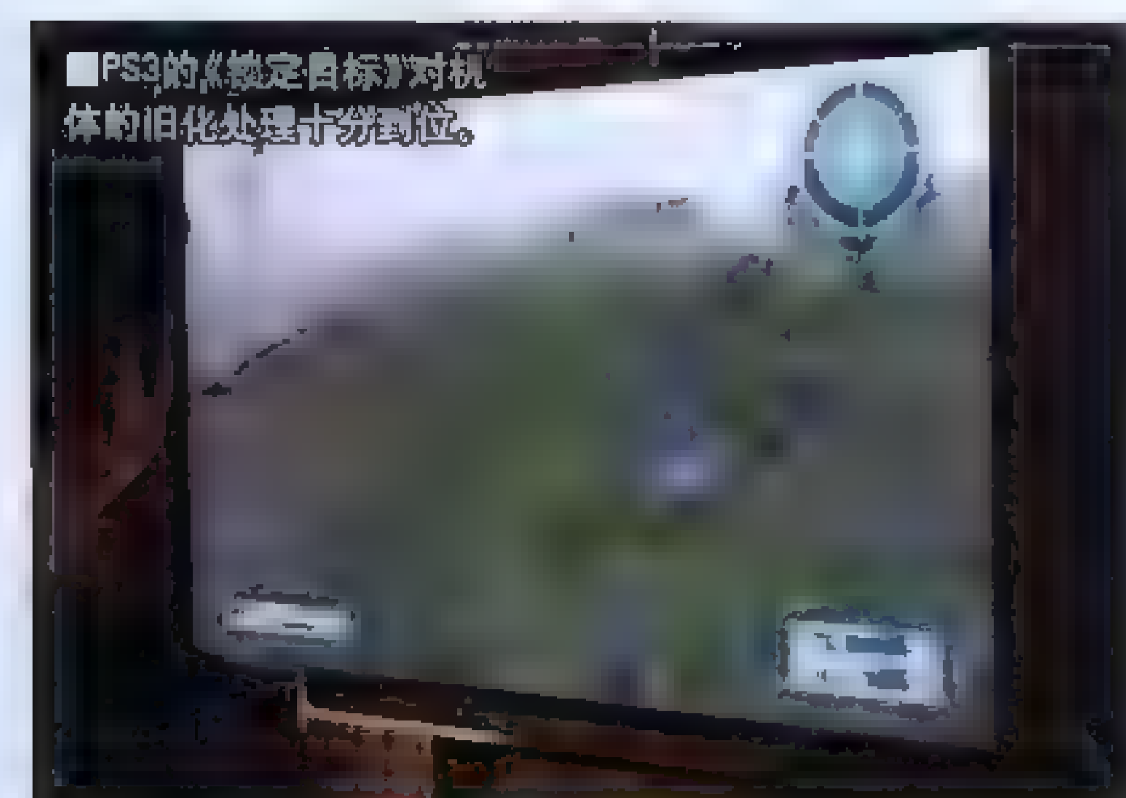

■《数码怪兽》在日本具有相当高的人气。

历年Namco和Bandai的展台就从未小过，而两社合并之后展台更是有气势，光是使用的巨大屏幕就一共有4个之多，其中最大的1个是固定的，而另3个则可以合并与分离，当3个屏幕合并一起播放游戏预告片时颇具震撼力。

NBGI的试玩区很明显地分成了两部分，方形的展区右侧到处都能够看到高达游戏的试玩台，而其中人气最高的自然是《连合对扎夫特 II PLUS》，10个试玩机就从未闲置过。在本次TGS上它的试玩长龙似乎仅次于《鬼泣4》，试玩的玩家里不乏一票女性玩家，特别是看到两位主人公基拉和阿斯兰时更是两眼放光。《乔乔》以及《龙珠》的新作同样受到了玩家的关注，尤其是在会场上展出的1比1等大预约特典石鬼面引来了无数怨念的眼光，甚至有结伴来的玩家商量分别在各个商店预定。

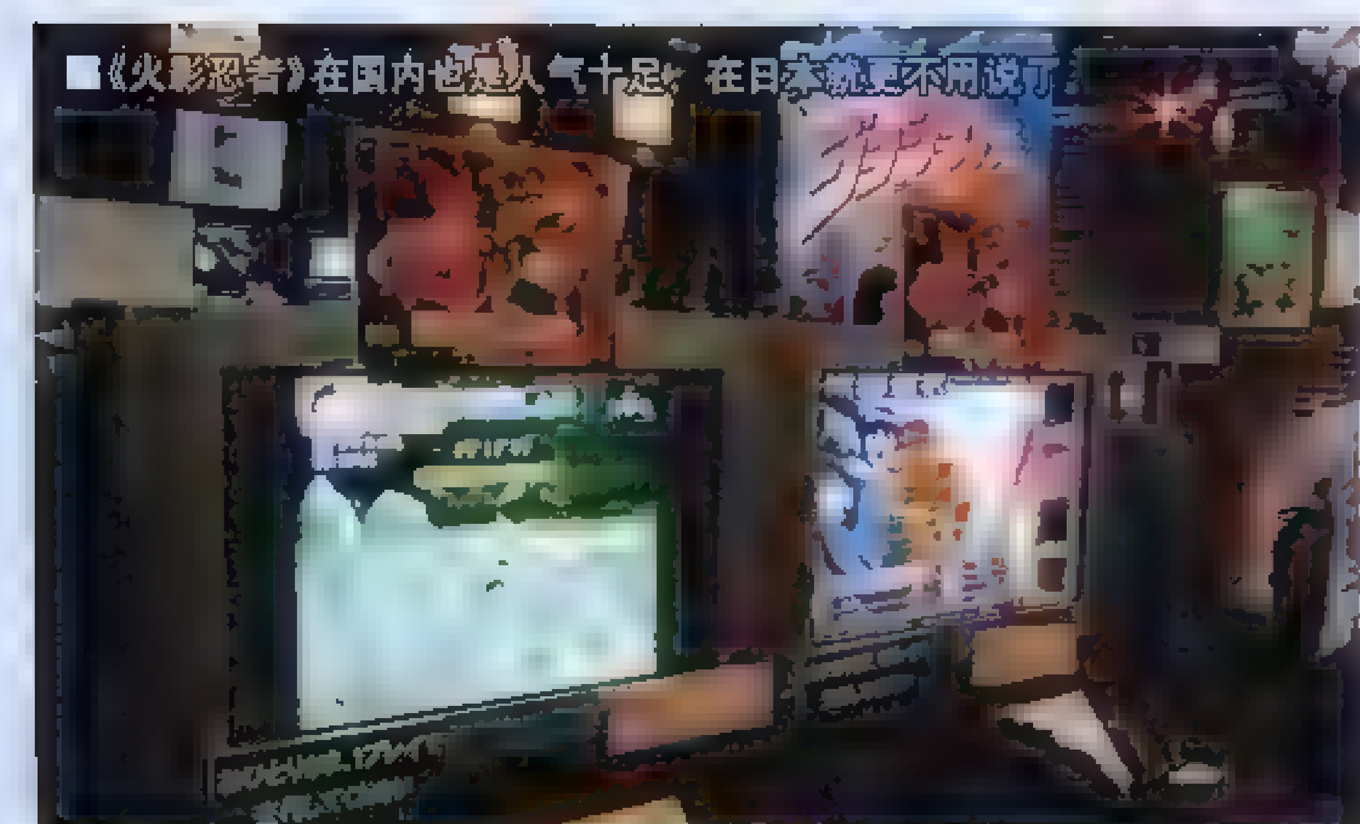


■可合可分的超大屏幕是全场的焦点，如此豪华的大手笔令众多同行也为之羡慕。


■PS3的《锁定目标》对机体的旧化处理十分到位。


■《偶像大师》的人偶令人爱不释手。


■NBGI的SHOWGIRL着装也很朴素。


■《火影忍者》在国内也是人气十足，在日本就更不用说了。

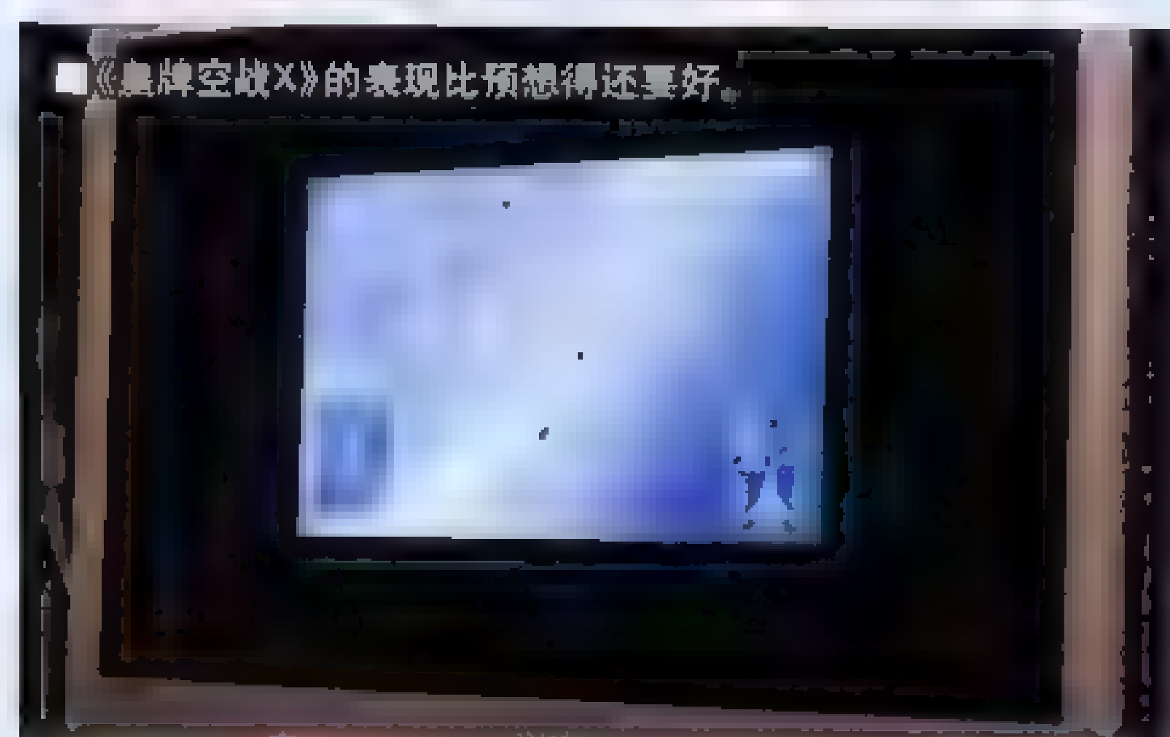

■"命运高达"的实力在游戏中还是很强的。

与Bandai游戏相对的Namco游戏试玩区里"《传说》系列"是绝对的主角，而且这里的女性玩家占了绝大比例，当然，时而传出的尖叫声也只有在这里才能够听到，记者在等待《宿命传说》试玩时身后就有一对女性玩家在看到里昂出来之后发出了花痴般的叫声，都说"一定要买"，而播放《宿命传说》片头动画时甚至出现有玩家当场流泪的感动场面。除此之外，《皇牌空战X》以及《山脊赛车PSP2》等游戏也都提供了试玩，不过试玩人数就不能与前面提到的那些相比了。至于PS3《山脊赛车7》的试玩台前更是水泄不通，随时都能听到玩家的赞美之辞。


■NBGI展台的现场活动总能吸引大批观众。


■《山脊赛车7》的画面锐利程度令人惊讶。


■《传说特雷 肖邦之梦》表现出色。


■《皇牌空战X》的表现比预想得还要好。


■《铁拳6》的影像依然是E3的那段。


■《山脊赛车7》制作人的到场引起观众轰动。

NBG展区另一个热点就是它举办的各种活动，其中《高达》、《传说》以及《山脊》的EVENT都吸引了相当多的玩家。《高达》请来了阿姆罗声优古谷彻，场面几乎失控。《传说》的声优见面会、脱口秀是吸引女性玩家的不二利器，9月23日绿川光的到来让记者几乎听不到他的声音，因为都被女性玩家的叫喊声淹没了。9月24日《世界传说 光明神话》三名声优的到场更甚，关智一和立木文彦的出场让女主角声优工藤晴香几乎成了摆设，而且回答《传说》的问题拿声优签名更是得到所有玩家的积极响应。《山脊7》的EVENT是请来制作人进行讲解，当他将车停下来360度旋转观看背景时让人惊呆了——背景全即时演算，而且远景也不是帖图，镜头拉近，墙上广告上的字也清晰可见。从整体而言，NBGI的游戏其完成度都非常高，可见其用心程度。


■人气声优银井孝宏让台下的女生尖叫不止。


■NBGI展台的后方，这里是主要的试玩区域，三天的展会下来，这里从来都不缺少人气。

KONAMI

小岛依然独领风骚！

KONAMI的展台面积与往年差不多，根据所展出的游戏，分门别类地划分为几块。展台的布置显得错落有致，各个试玩区也常常是人满为患。这些展区中面积最大的就是属于小岛组的MGS CORNER。虽说是一个“角落(CORNER)”，但是却占据了整个展台约二分之一的面积，可见KONAMI现在对小岛组的重视。在这个部分里最大的无疑是那块滚动播放小岛组作品最新预告片的大屏幕，这里也是吸引观众最多的地方，再加上每隔一个小时都会有一个现场活动，到场的嘉宾也都是重量级的人物，更是令这块地方一整天的时间都站满了翘首以盼的观众，以至于工作人员不得不用一条粗绳子将观众尽量围在展台的范围内，以免影响通道的交通。大屏幕的左边有一处白色的房间，这是小岛秀夫将他的“博客频道”搬到了TGS现场，每隔两个小时左右就会有现场的聊天节目，同样也有重量级的嘉宾到场，观众们离小岛秀夫的距离只隔着一块玻璃，要不是工作人员拼命地维护着秩序，这里恐怕早就被观众推倒了。大屏幕的右边则是《掌上行动》和日版《MGS数字漫画小说》的试玩区，虽然排队的人很多，但是一到大屏幕那边活动的时间，很多人不自觉地就被吸引过去了，使得试玩区显得有些备受冷落。



■KONAMI的大屏幕下永远不缺乏观众



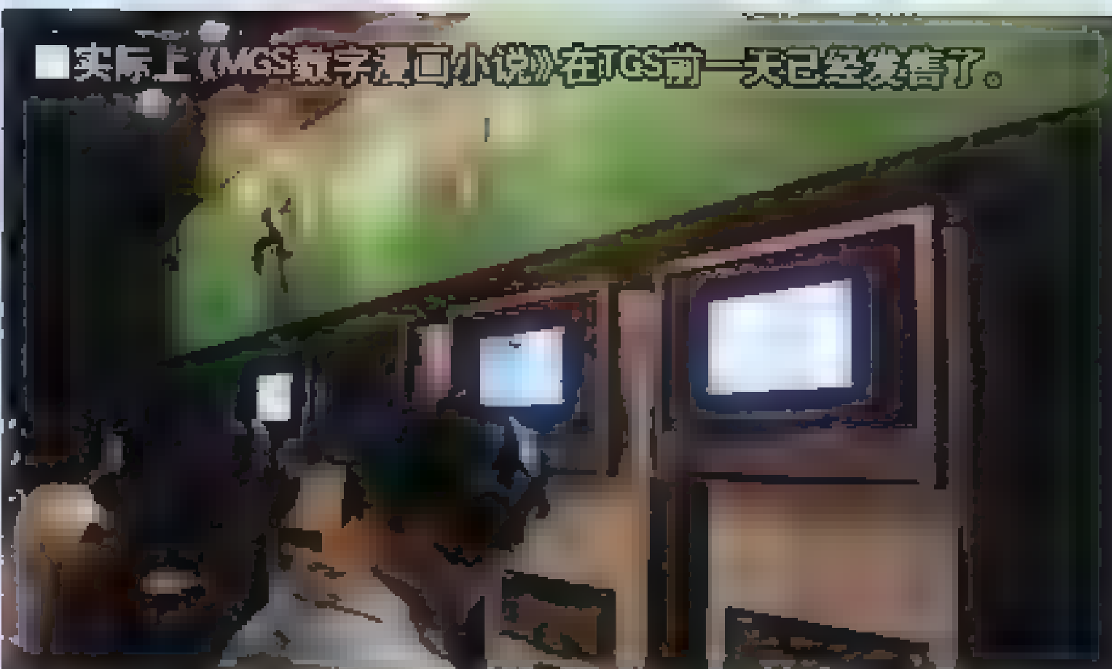
■《WE10 欧洲联赛06-07》是首次公布



■《WE》的试玩区也是人满为患

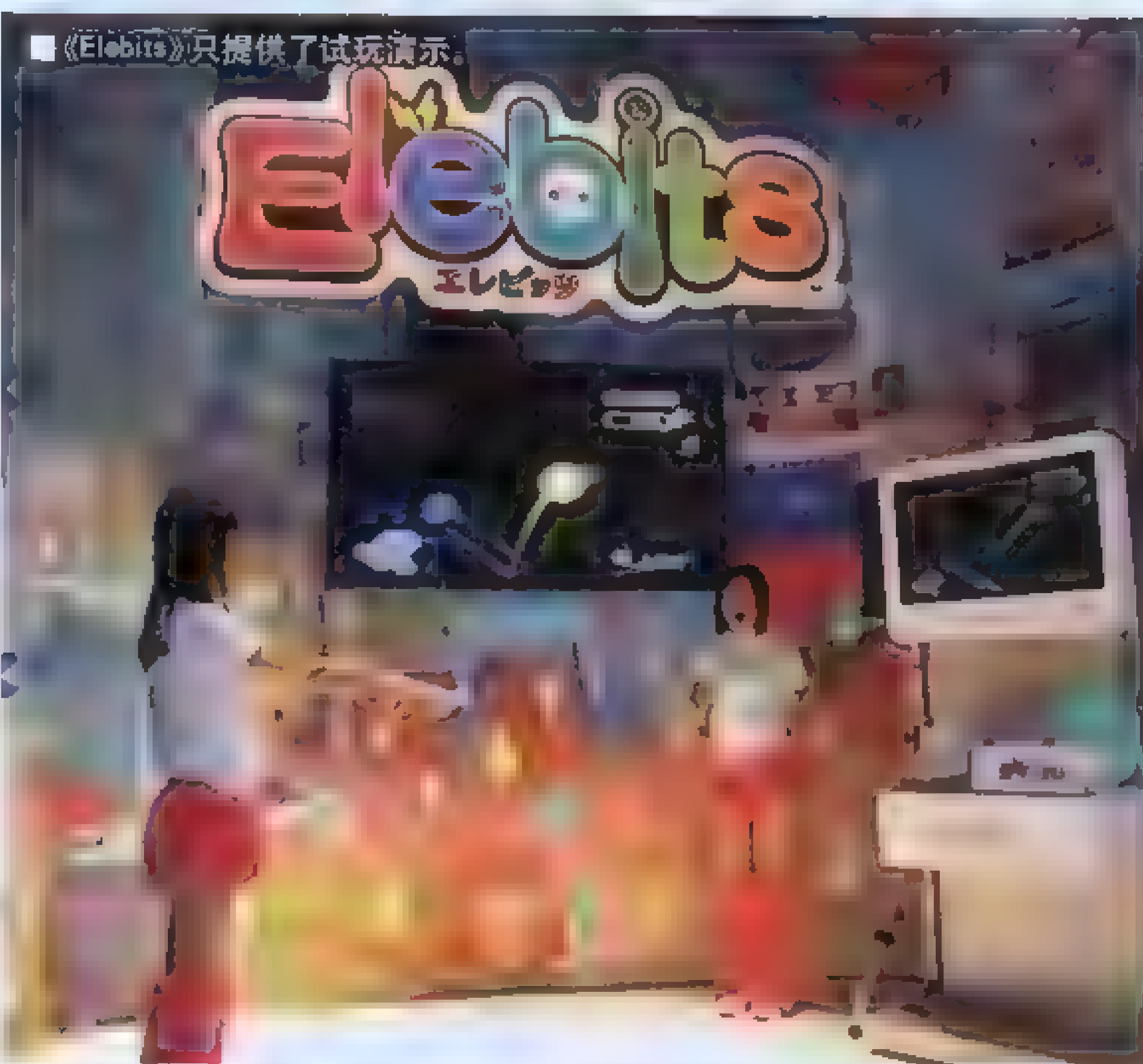


■大家明夫的出现让“MGSer”无比兴奋。


■实际上《MGS数字漫画小说》在TGS前一天已经发售了。


■《麻雀格斗俱乐部》在日本也是很受欢迎的游戏。


■《掌上行动》这次只提供了联机对战模式的试玩。



■《Elebits》只提供了试玩演示。

其他的展区中，以日本国民运动——棒球为主题的“《实况棒球》系列”最受观众欢迎，而旁边的“《WE》系列”展台也是大家趋之若鹜的展区，特别是PSP版和NDS版的《WE》新作最为受到玩家欢迎。而KONAMI的音乐游戏也是其招牌菜，这一展区准备的活动也是丰富多彩，新作的展出、高手的表演、制作人登场等等均使得这个展区异常热闹。而为次世代游戏《麻雀格斗俱乐部》和《机密武装：突袭》设立的独立展台也吸引了各自的观众，特别是前者因为该作通过了日本麻雀协会的段位认证，所以引得很多观众都非常感兴趣。而KONAMI还特地为Wii的新作《Elebits》设立了单独的展区，是展会上为数不多的为Wii设立展区的公司，不过没有提供观众试玩，只有一位小姐在台上为大家进行试玩演示。而与小岛组那块大屏幕处于对角位置的另一处小屏幕则显得备受冷落，若不是有几个现场活动在那里举办，恐怕观众都会忽略这一块位置。



■音乐游戏也是KONAMI的招牌大菜，在这个展区内汇集了所有KONAMI的人气音乐游戏系列。


■《Elebits》中的小生物。


■街机版的《WE 2006》允许玩家使用PS2手柄。

CAPCOM

试玩排队排到想哭！



■《怪物猎人 携带版2nd》因为配发试玩版而引得观众追捧。



■相比起试玩区，这块大屏幕反而不那么受人关注。



■CAPCOM的贩卖区也是排着长龙。

所有编辑都一致认为，CAPCOM的展台是本次TGS展中最受欢迎的展台，关于这一点只要你看到《鬼泣4》的试玩台前那长达3小时40分的等待时间就知道了，所有展厅内的厂商没有哪一款游戏试玩能吸引如此众多的观众排队等候。要知道对于普通观众来说TGS只有两天时间，却要花上半天时间来等待的一款游戏，这不是每个厂商都能做到的。

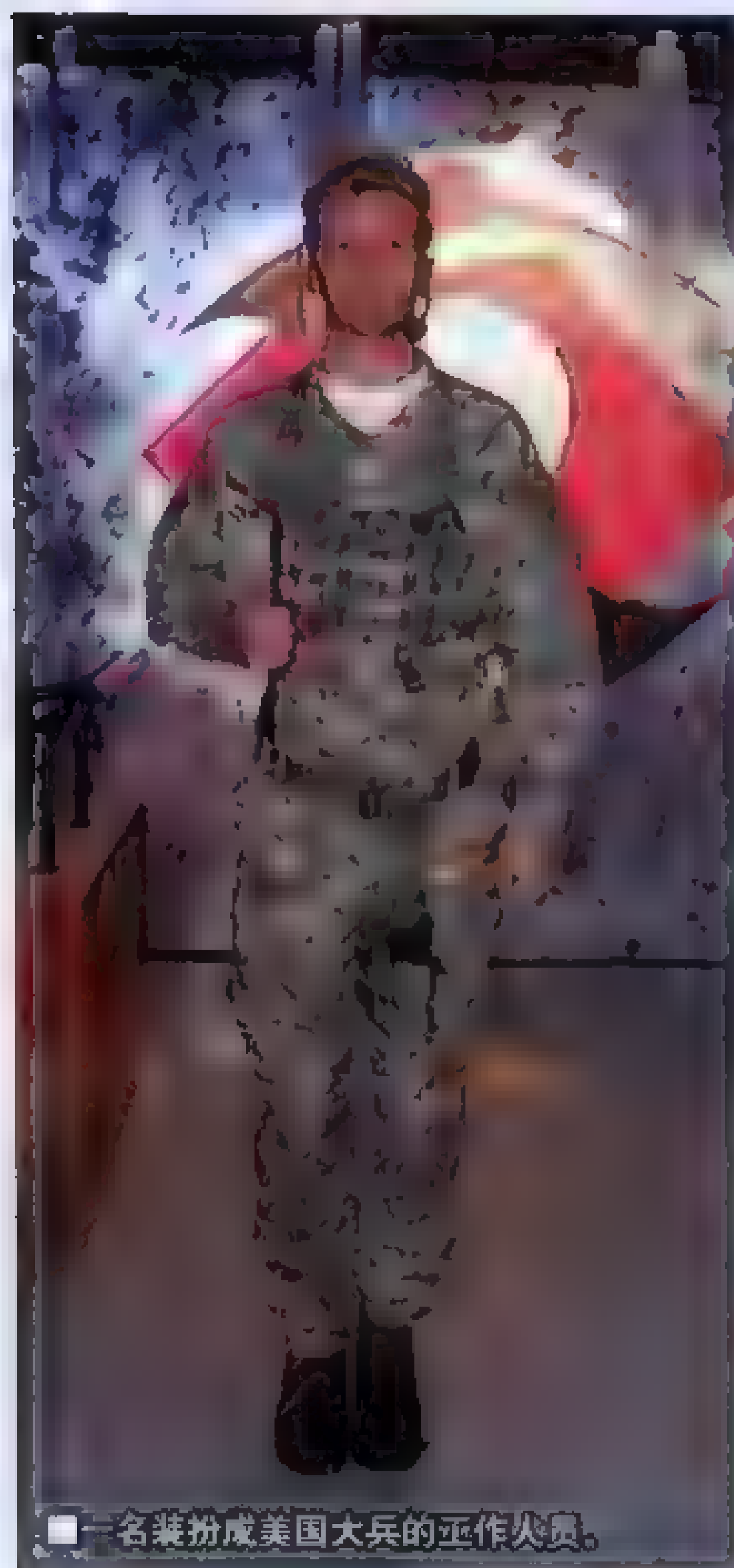
CAPCOM的展台规划得很整齐，每个游戏都受到了CAPCOM的公平待遇，《鬼泣4》、《怪物猎人 携带版2nd》、《逆转裁判4》、《失落的星球》等大作自然是重点照顾的对象，这几款作品基本瓜分了展台的所有位置，而排队试玩的人始终络绎不绝。《鬼泣4》无疑是其中最受欢迎的一个，而设置的试玩台也很舒服，每人独立的沙发和电视，一点都不觉得累，试玩之后会有主题卡片赠送；《失落的星球》的试玩也吸引了大批观众排队等候，这个试玩区分成两块，一边是单机版的试玩，一边是网络对战的试玩，不过居然是前者的试玩队伍更长一些，看来购买了X360的日本人还是不多啊(本作的单机试玩版在Live上有免费下载)；《怪物猎人 携带版2nd》的试玩观众也是人气暴涨，不过虽然汇集的人很多，但由于CAPCOM厚道地提供了试玩版的下载，所以很多观众拿着PSP去下载了试玩版便赶去玩其他游戏了，这个试玩版需要玩家将PSP将固件升级到2.81；《逆转裁判4》相对而言的人气要稍弱一些，不过在后来的现场活动中，《逆转裁判4》的制作人和声优见面会却是CAPCOM所有活动中最受追捧的。

展台除了这四大游戏的试玩区之外，还在一个角上设立了一块大屏幕，用来作为现场活动的舞台，不过相比起试玩台的火热景象，此处的大屏幕下就显得人气不足。虽然平时还是在不停滚动播出各款新作的预告片，但是玩家们宁愿去排队试玩也不会在这里浪费时间看预告片，毕竟对于普通观众来说两天的时间太宝贵了。不过当《鬼泣4》、《逆转裁判4》等大作的制作人上台开始现场活动的时候，周围的人群立刻都集中到这里，使得这个时候CAPCOM的人气不亚于周围其他展台。



■《逆转裁判4》所享受的待遇是展会中其他NDS游戏不能比的


■《流星洛克人》很受小孩子喜欢。


■一名装扮成美国大兵的工作人员。


■《逆转裁判4》的模拟法庭还有模有样。


■《鬼泣4》的试玩台设置得很舒适。


■《失落的星球》的联网对战试玩台。

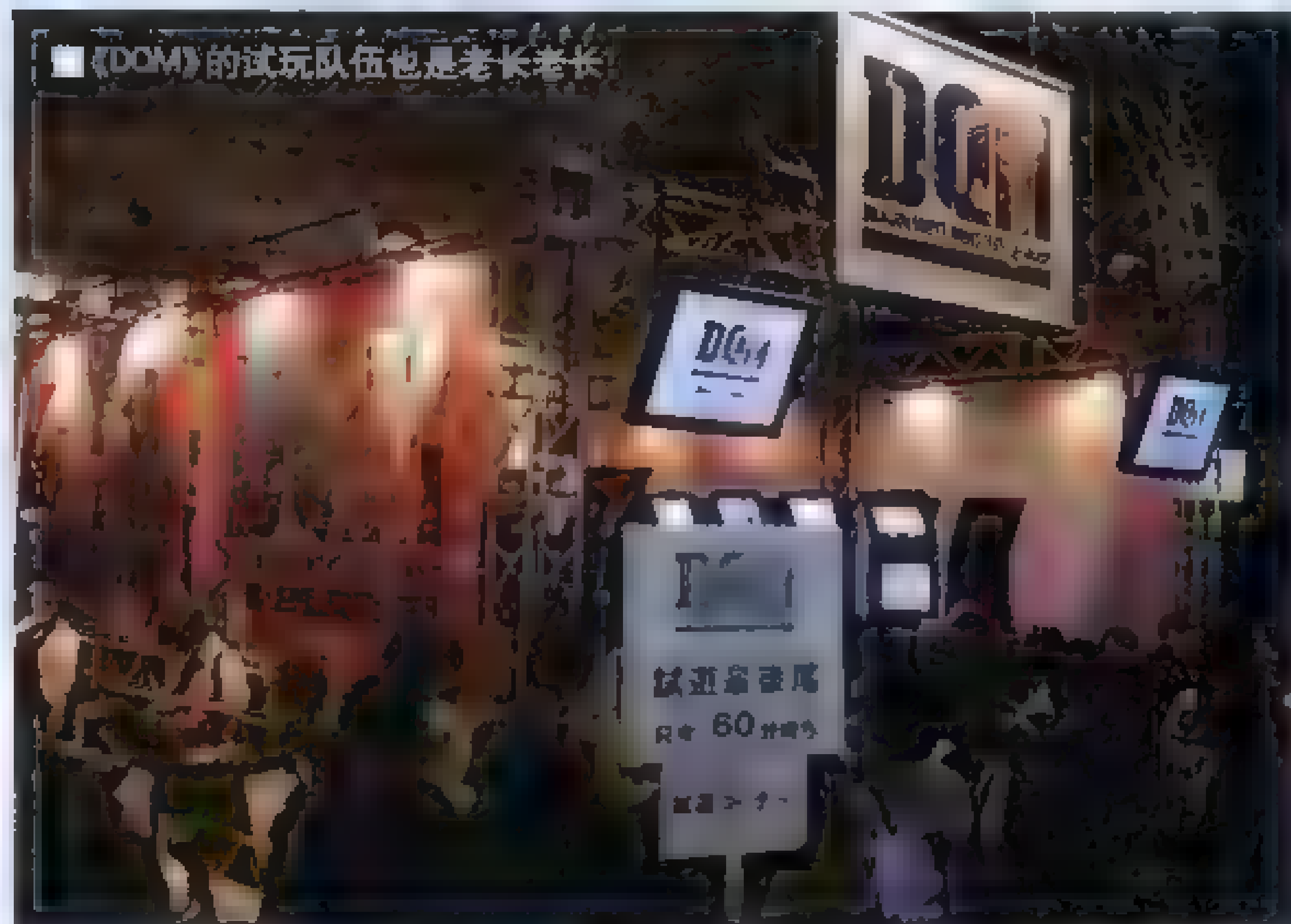

■这么大的尼禄海报要是能放在家里多好。


■儿童区今年成了CAPCOM一家的天下。

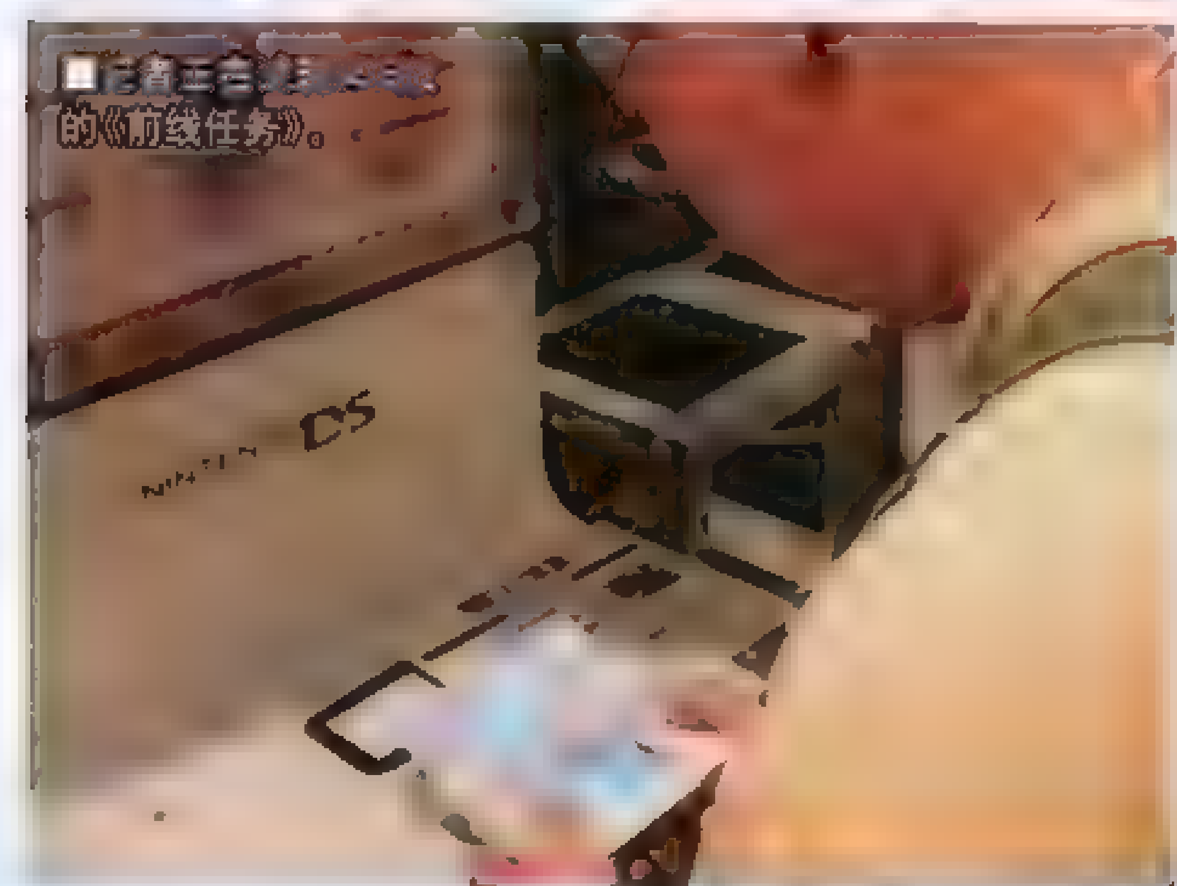

■《王国之心Ⅱ 最终混合版+》收录了重制版《王国之心 记忆之链》，十分厚道。

黑色代表了庄重、神秘，这也是史克威尔艾尼克斯(以下简称SE)最喜欢用的颜色。SE展区大致分为5个部分，最左边是小影院，中间是手机游戏展区和NDS版《勇者斗恶龙 怪物篇 Joker》新作的专门试玩区，右边是《最终幻想XI》试玩区和史克威尔艾尼克斯相关商品的展示区。

小影院是史克威尔艾尼克斯展区最有人气的地方，因为在这里会播放若干新作的预告，包括野村哲也做的手机游戏《MONOTONE》、《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《王国之心Ⅱ 最终混合版+》以及《最终幻想XⅢ》的系列作品等，其中令人惊异的是PSP游戏《危机之源 最终幻想Ⅶ》的表现，即时演算的画面已经非常接近PS2游戏了，而且也首次公布了完全的战斗画面，虽然只有短短不到10秒时间但已经足够了。


■《DQM》的试玩队伍也是老长老长

SE的试玩区从第一天开始就排满了人，幸好本刊记者有媒体提前半小时进场的特权，不然铁定排队排死。特别是《勇者斗恶龙 怪物篇》新作和《王国之心Ⅱ 最终混合版+》，等上两个小时才能试玩15分钟是常有的事。而野村哲也的NDS新作《美妙世界》也吸引了许多玩家，对于这款充满了创意与时尚要素的游戏很多玩家都给予了高评价，甚至有玩家已经开始讨论COSPLAY的相关事宜了。SE并没有什么特别EVENT，但它众多的试玩游戏足以吸引无数玩家停下脚步乖乖排队了。《勇者斗恶龙 怪物篇 Joker》提供了两套试玩，一边是单机，另一边是对战，对战胜利的一方还有主题护腕送。


■[illegible]的《前线任务》。


■《FFXIII》女主角的未完成版模型。

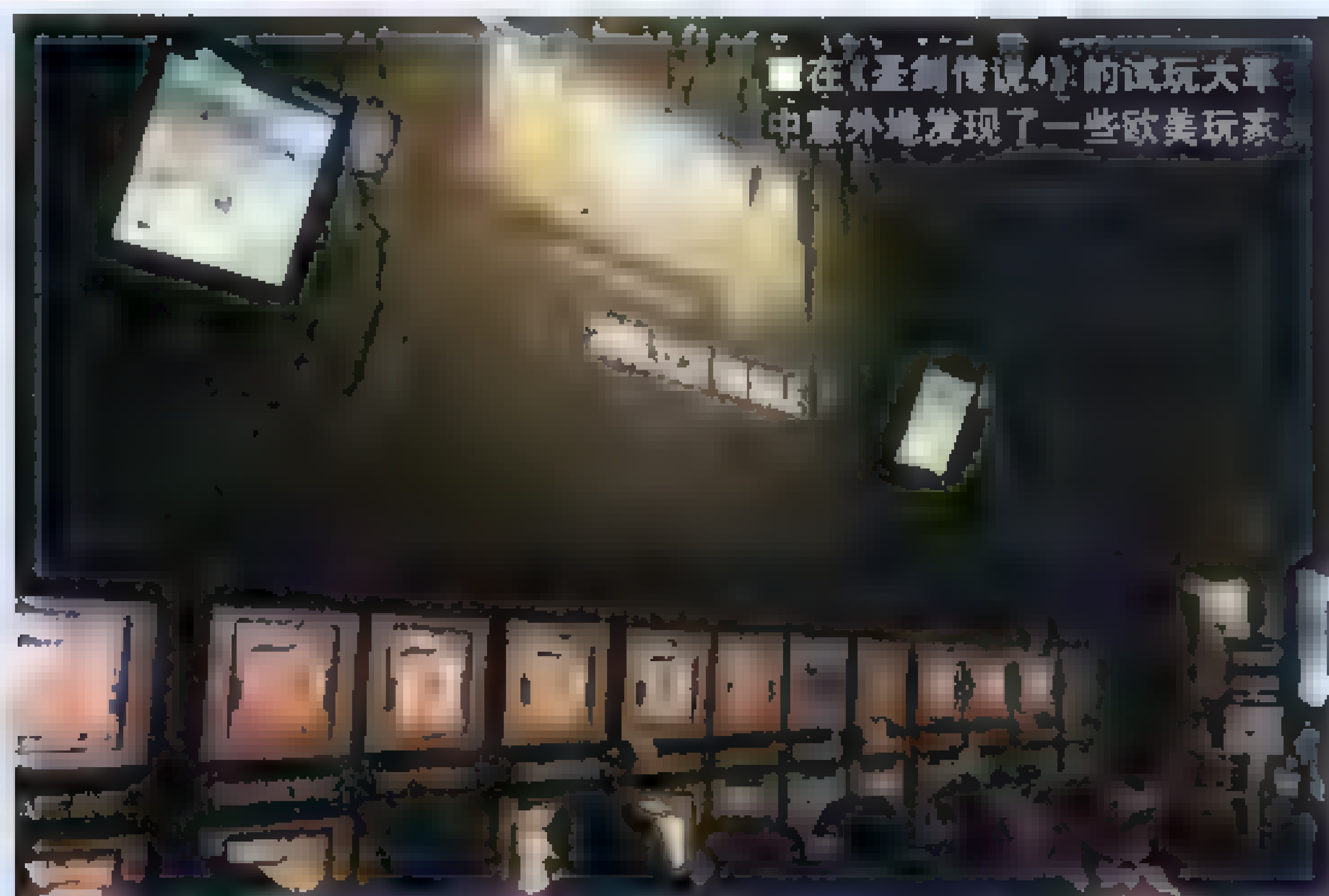

■NDS版《前线任务》是在TGS展前刚刚公布的。


■《FFXI》依然在不断地推出资料片，不知道在中国还有无可能上市。

说到赠品，今年SE的赠品还是很丰富的，但多数需要对战才能拿到，比如《陆行鸟与魔法画册》就需要4个玩家一起对战，胜利的一方会得到一个陆行鸟主题的NDS袋子。SE展台还有一道靓丽的风景线，那就是《王国之心Ⅱ 最终混合版》试玩区，这里的工作人员全部穿着十三机关成员的衣服指导玩家试玩，而这套衣服是野村哲也亲自专门为TGS设计的。在SE展区还有一个有趣的现象就是女性玩家的数量占了几乎一半，特别是《王国之心Ⅱ 最终混合版+》、《美妙世界》以及小影院，至于那巨大的两座索拉模型更是让无数女性玩家驻足拿出相机与手机狂拍。当然，与往年一样，SE对拍照录像的要求依旧那么严格，甚至在展区外面就专门派遣了工作人员阻止拍摄，而且即使是记者，在展区内也只能在几个规定地点拍摄，实在是吝啬啊！

SQUARE ENIX

越人气，越小气！


■在《圣剑传说4》的试玩大军中意外地发现了一些欧美玩家。



■《陆行鸟与魔法的绘本》支持四人无线联机对战。

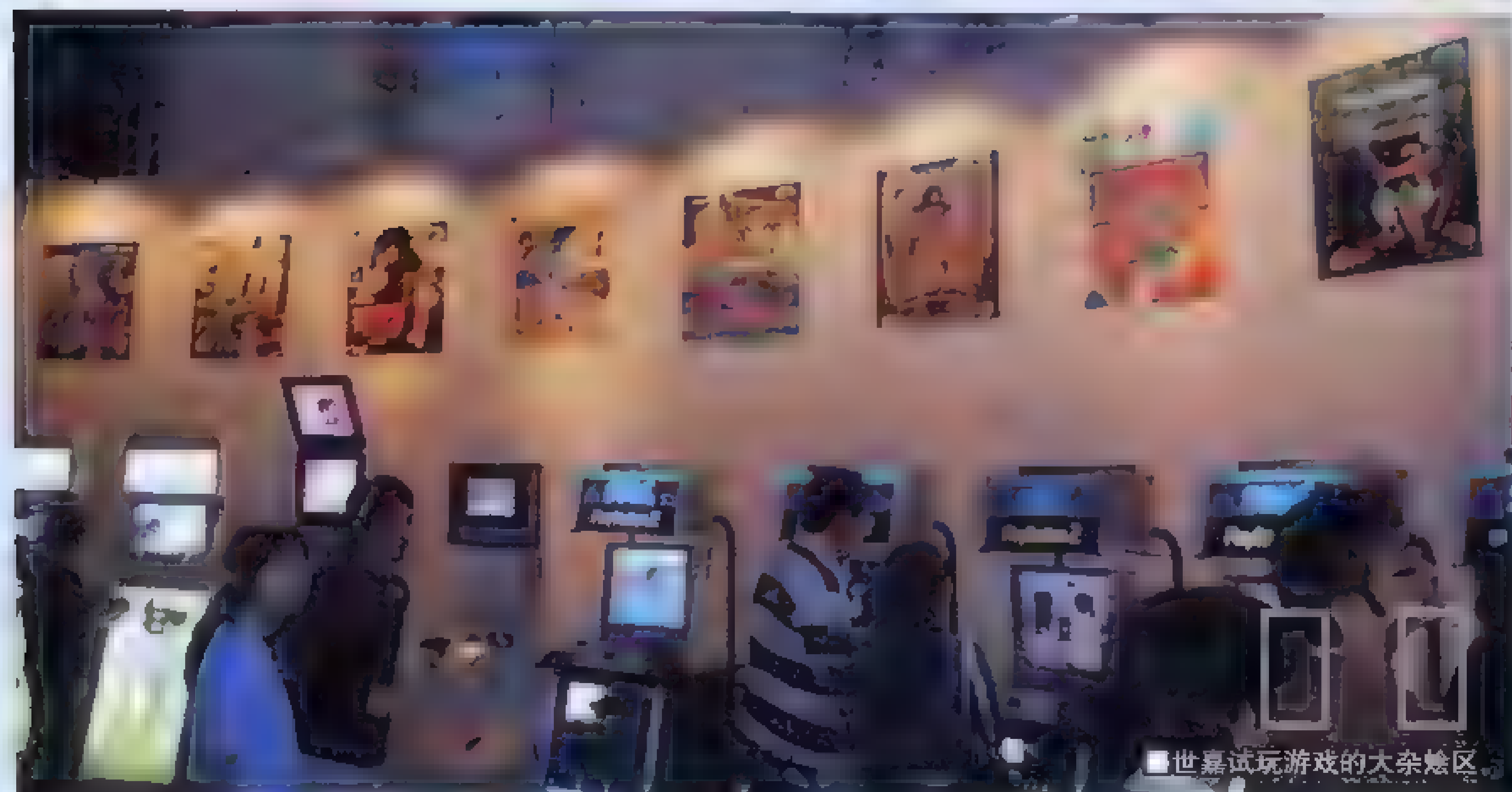

■索拉的两个不同版本的模型，左边是《记忆之链》，右边是《王国之心II》。

风回&3DM SM

SEGA 游戏为王，品质至上！


■《噗哟噗哟》新作的试玩台。


■这只索尼克每年都会出现在这里


■世嘉试玩游戏的大杂烩区。

本次SEGA的展区不仅相当有规模，而且提供了相当多的试玩展台以及宣传影像。整个展区可以分为3个部份，左侧展区主要是以NDS游戏为主，其中《风来的西林DS》和《噗哟噗哟》的试玩台非常热闹，尤其是《噗哟噗哟》，SEGA特地设置了一个小型专区，每天下午都在那里举办联机对战的比赛，随着参加比赛的玩家一次次成功解围并最终反败为胜，整个专区的气氛达到了最高潮。

与热闹的NDS展区形成了鲜明对比的是气氛凝重的《如龙2》试玩区。本次SEGA将PS2的《如龙2》作为了宣传的重点，不仅专门准备了大荧幕反复播出游戏的宣传影像，还单独搭建了游戏的试玩台，并安排大量工作人员穿成游戏中的服装指导玩家。与其他厂商不同，SEGA这次特意请来了不少身材魁梧的男性工作人员，身穿与游戏中角色相同款式的西装在试玩区维持秩序(阻止拍摄……)。说来惭愧，原本十六夜打算在试玩时拍摄几张照片的，但看到每个座位后面都背着手站着一位表情严肃的大叔，心里确实是发毛了……在TGS开展第一天的下午，“《如龙》系列”的制作人名越稔洋还专程赶到现场。在接受采访的时候再三表示，本作将着重刻画人与人间的关系，看来新作不仅能让玩家过足战斗瘾，剧情也将更有内涵，真的是相当期待呀！

在本次TGS上，SEGA是极少数展出了Wii游戏的厂商之一。在整个展区的中心部份，SEGA特意安排了一个小舞台，那里就是专门用来演示3款Wii游戏的地方。没错，是演示，每款Wii的游戏都会由身穿游戏服装的工作人员亲自向台下的观众示范游戏的具体操作，其中更是有4名小姐在进行《超级猴球》的多人对战。从实际演示效果来看，Wii手柄的灵敏度还是蛮高的。另两款演示游戏为《死神》和《索尼克》，其中两位COS死神角色的小姐反而成了台下观众以及镜头的焦点。


□《VR战士5》受到了一致的好评。



■《三国志大战DS》的目标是百万销量。



■Wii版的《索尼克 野火》也有试玩演示。

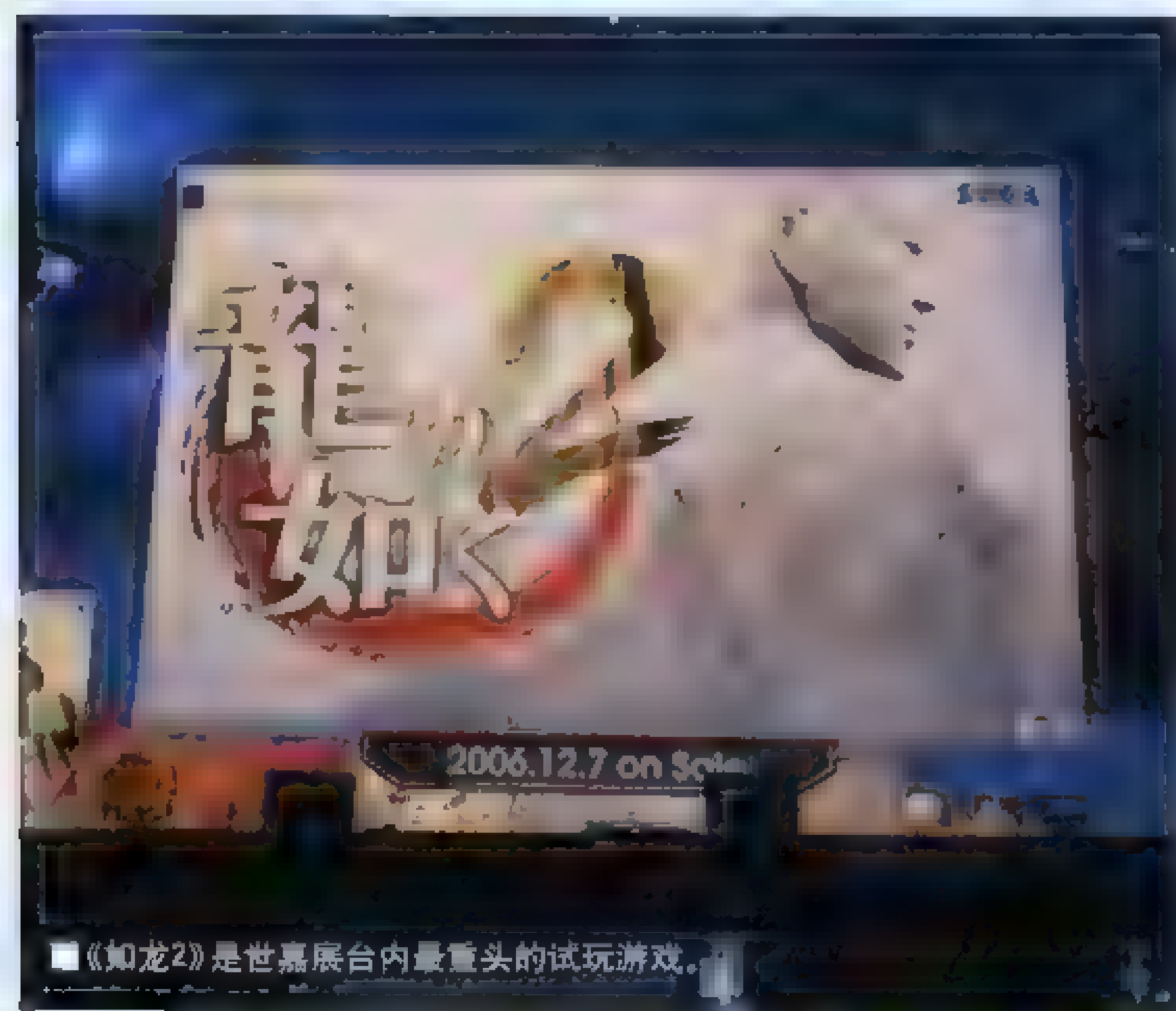


■《装甲核心4》也在世嘉的展台内展出

PS3展区占据了整个SEGA展区的右侧，首当其冲的就是超人气3D格斗游戏《VF5》的试玩。SEGA不仅给每个试玩台都提供了专用摇杆，更是单独开辟了一个《VF5》对战区，玩家可以像在街机厅一样坐在大屏幕前与人对战，而对战的全过程还会通过设置在外围的大屏幕直接播放，真的是既让玩者痛快又叫看客过瘾。从22号开始，《索尼克》的试玩台前经常能够看到家长带着自己的孩子前来试玩，而且都玩的有模有样，而在旁边由工作人员装扮的索尼克更是经常被孩子们缠住不放，可见这蓝色刺猬的影响力真的是太大了。

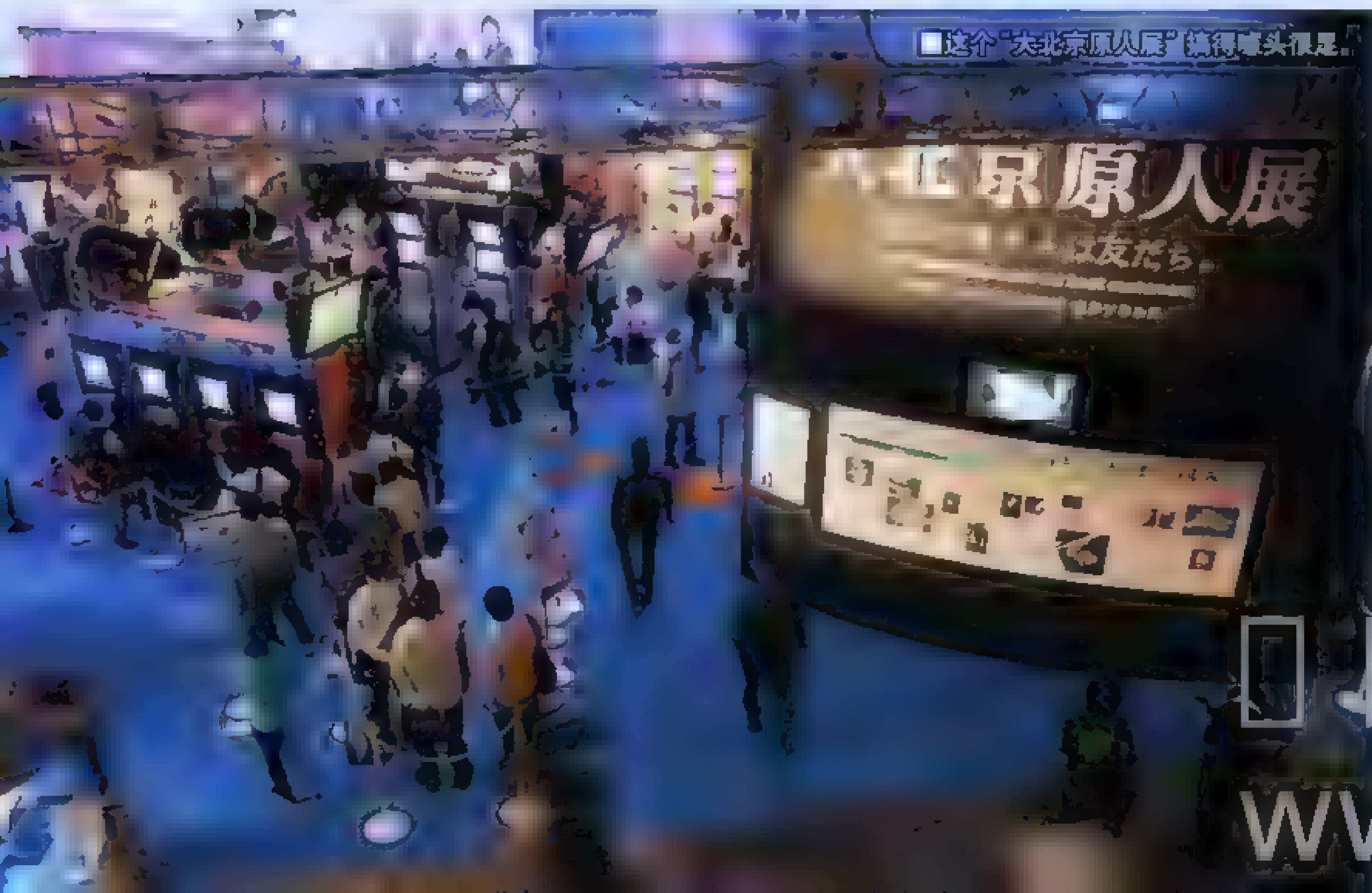
本次SEGA的展区虽然没有SCE奢华，也不像BANDAI NAMCO那样举办大量活动，但凭借众多人气游戏以及丰富的试玩，给到访的玩家留下了深刻的印象。从本次展出游戏的素质来看，《如龙2》、《VF5》以及《索尼克》是最让人满意的，关注它们的玩家可以放下心来静等游戏的发售了。


■演示Wii版《棒球》的SHOWGIRL穿着很可爱。

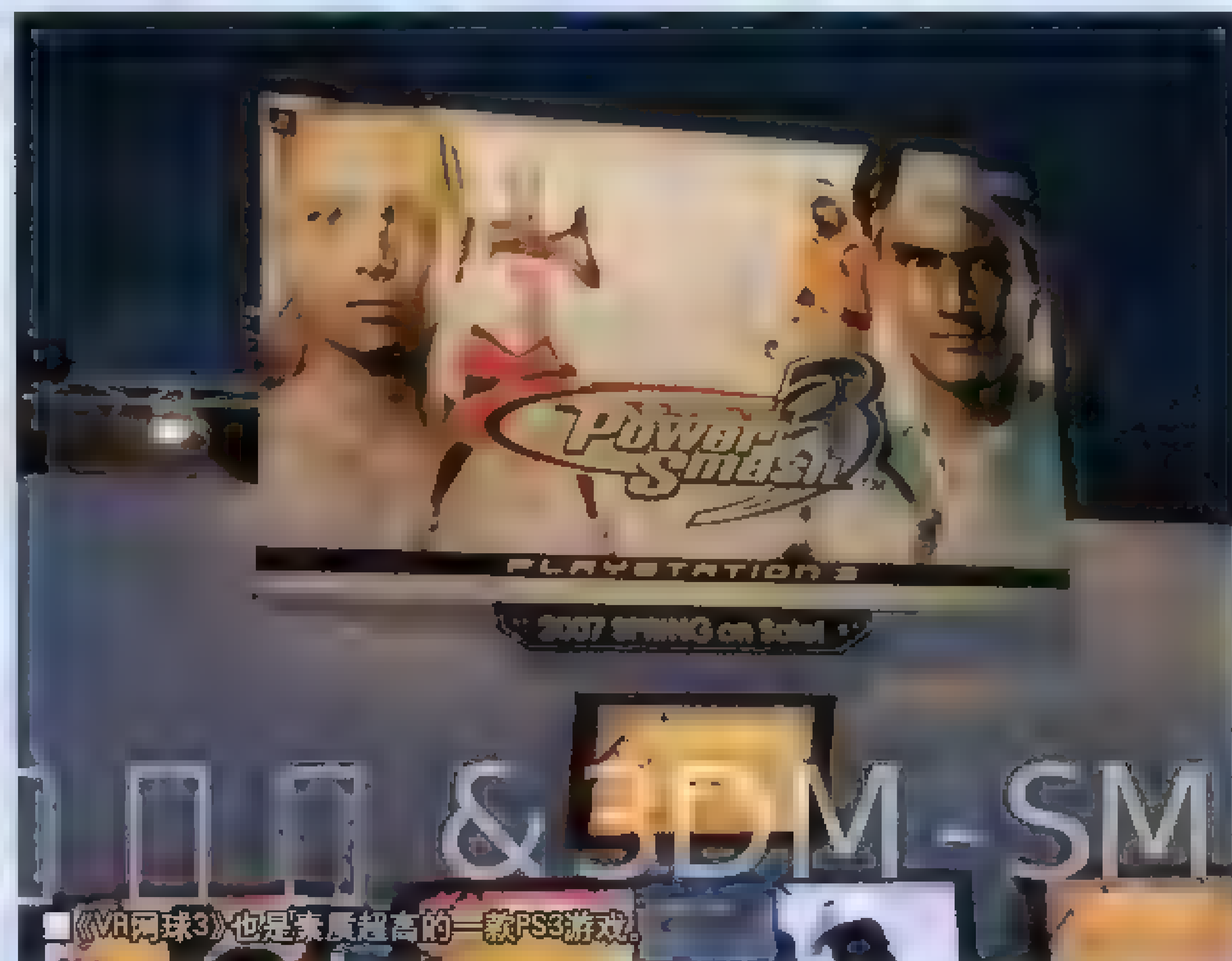


■《如龙2》是世嘉展台内最重头的试玩游戏。


■《光明之风》也受到"光明FANS"的欢迎。



■这个"大北京原人展"搞得噱头很足。



■《VR网球3》也是素质超高的一款PS3游戏。



KOEI 别具一格的二层小楼！



■《战国无双2 帝国》的试玩区有些冷清。


■冷不丁一看还以为游戏人物跑出来了。

Koei的展台很好找，因为它座落在1号大厅的正中央，而且是全场惟一的二层建筑。

展台正前方是一个巨大无比的荧光屏，两侧则各有一个长方形的屏幕作为陪衬，配合上立体的构筑与高贵的黑色，外加身着古典服装的SHOW GIRL穿梭其中，在这里试玩游戏颇有种游走在后现代宫邸的感觉，不过那略显单薄的二层支架让人在楼上排队之余不免有些担心会不会突然坍塌下来……(笑)总之，若单论吸引眼球度的话，Koei无疑是非常成功的。

不过，在游戏的试玩阵容上，Koei的表现就实在难以令人满意了。《致命惯性》与《百年战争》这两款极具个性魅力的次世代新作均未能如期推出试玩版，观众们只能在大屏幕前对着华丽的预告片唏嘘感慨。而外传性质的《战国无双2 帝国》与《遥远的时空中 舞一夜》显然无法挑起大梁……颇具讽刺意味的是，展台中人气最高的《真·三国无双BB》却是一款不折不扣的网游，虽然这款试玩长队排到2小时以上的超人气作品为Koei挽回了不少颜面，但那却不是TV GAME的颜面。



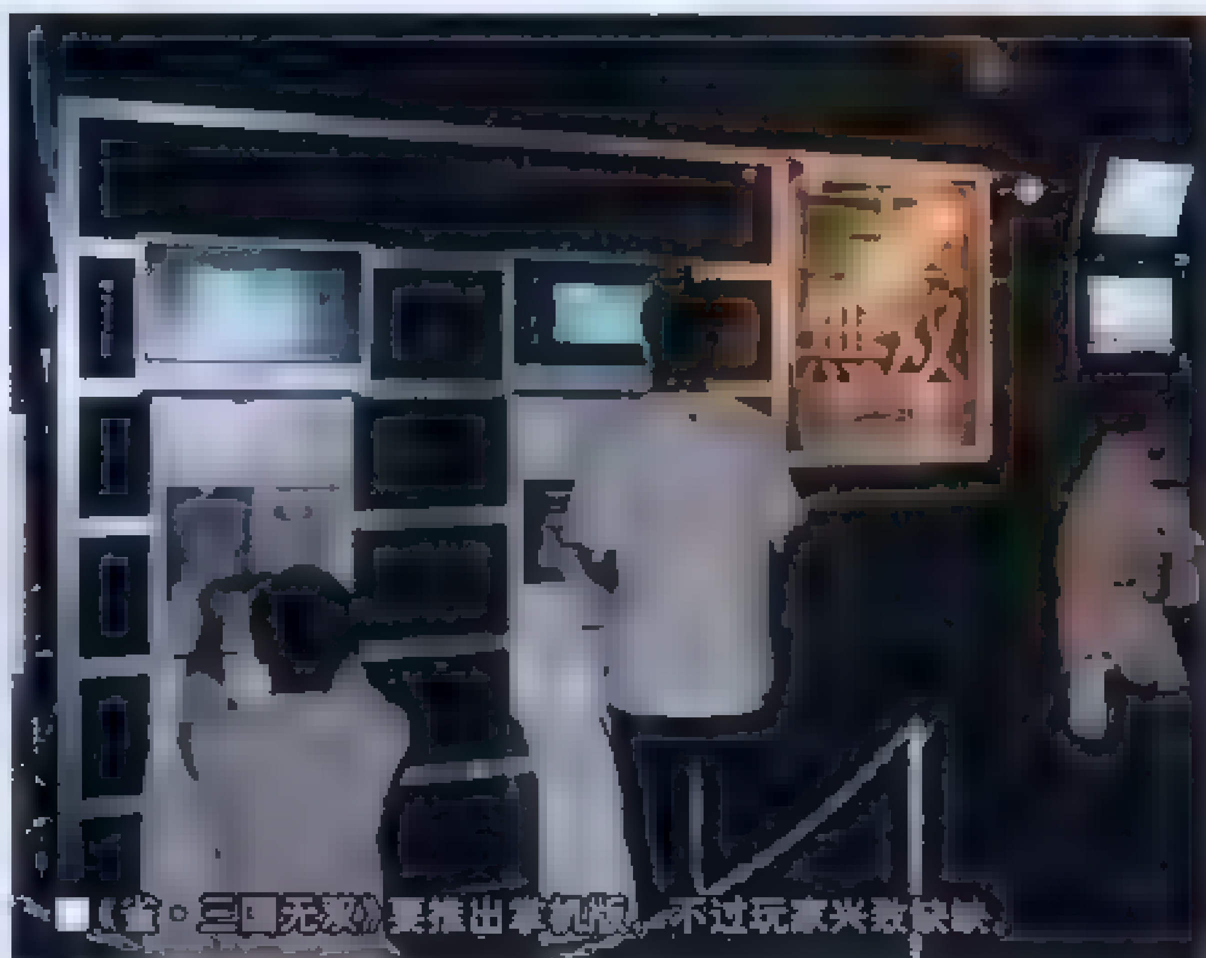
■《真·三国无双BB》的演示令喜爱"无双"的玩家连声叫好。


■看看这人群就知道光荣的魅力到底有多大。


■这是《真·三国无双BB》中游戏人物的官方COSPLAY。


■光荣的展台是展会中惟一一个两层楼的展台

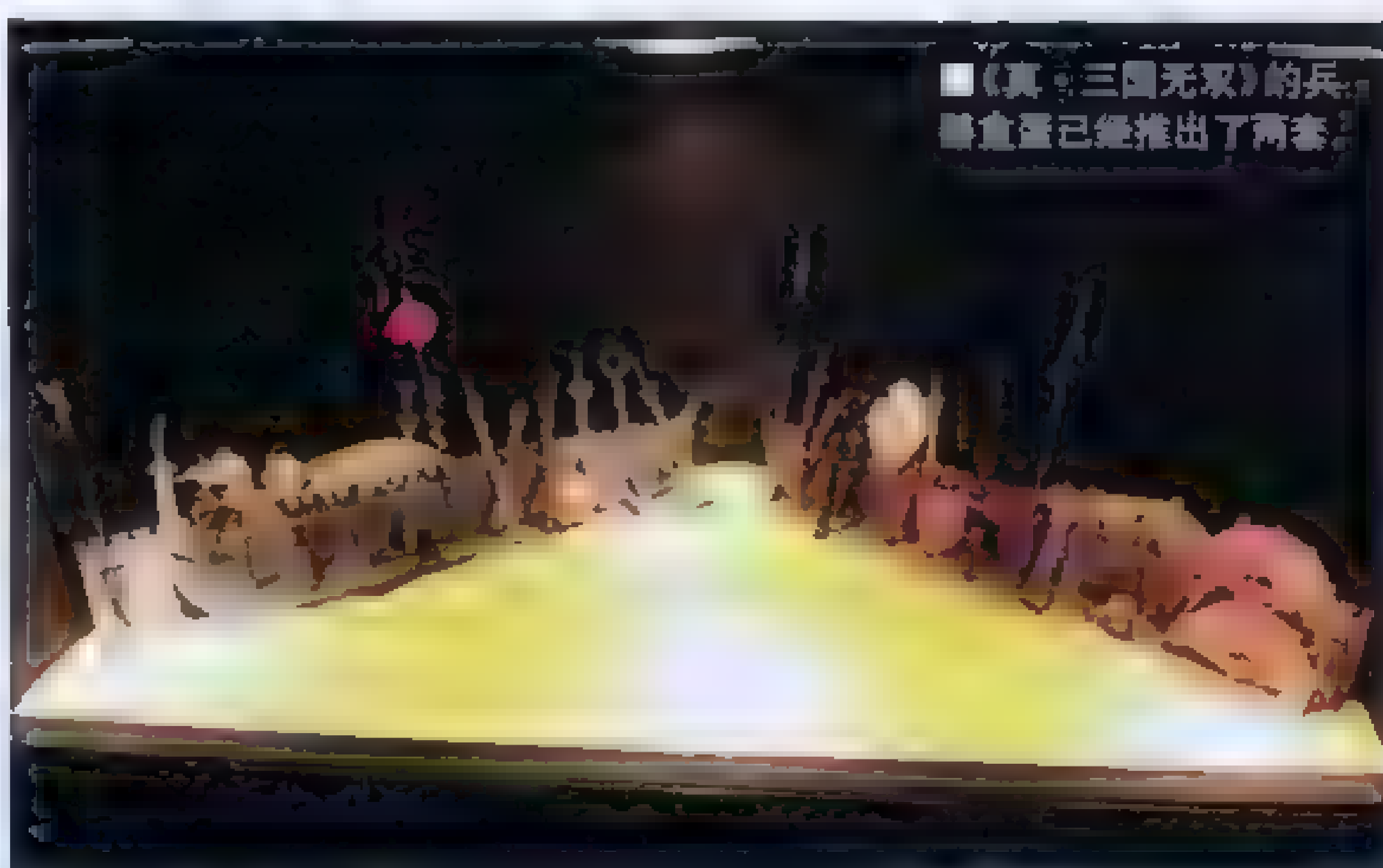

■《真·三国无双4》的交换卡片游戏


■《真·三国无双》要推出掌机版，不过玩家兴致缺缺


■又是一位《真·三国无双BB》中游戏人物的官方COSPLAY



■《三国志11》的PS2版不乏铁杆死忠去捧场


■《真·三国无双》的兵器盒蛋已经推出了两套

此外，展台二楼的人群形成了一道有趣的风景线。在二楼只有两款游戏提供试玩：《真·三国无双BB》与《信长之野望 ONLINE》，每款游戏有四台电脑作为试玩机。然而Koei显然低估了"无双众"的疯狂度——络绎不绝的人群几乎把整个二楼的"无双"区域快挤塌了，而另一半的"信长"区域则门可罗雀，负责指导的工作人员们要么跑到另一边聚精会神地观看CG与试玩，要么就是闲得直打哈欠。

Koei展台今年最大的动作就是请来日本动画歌曲界的王子——影山博信，他是《真·三国无双BB》主题歌的演唱者。影山博信在现场不仅演唱了《真·三国无双BB》主题歌，还演唱了《遥远的时空中》的歌曲以及《龙珠Z》的主题歌，无数歌迷在台下一起与他共唱，将气氛推向了高潮。而关智一与三木真一郎的见面会让我们再次体会到了Koei紧抓女性玩家的绝技，两百多名女性玩家将展区挤得交通堵塞。

另一个比较有趣的展台活动则是Koei与11-UP(《真·三国无双BB》的网络运营商)展台之间展开的"无双PK"，双方各派出若干玩家进行网络对战(游戏方式与"《无双》系列"的"帝国"类似，以限定时间内攻下敌方据点数量及杀敌数为评分基准)，而结果则是——KOEI方面军三场全部完败……


■影山博信的出场令光荣展台一时间人头攒动



HUDSON
参与第一，比赛第二！

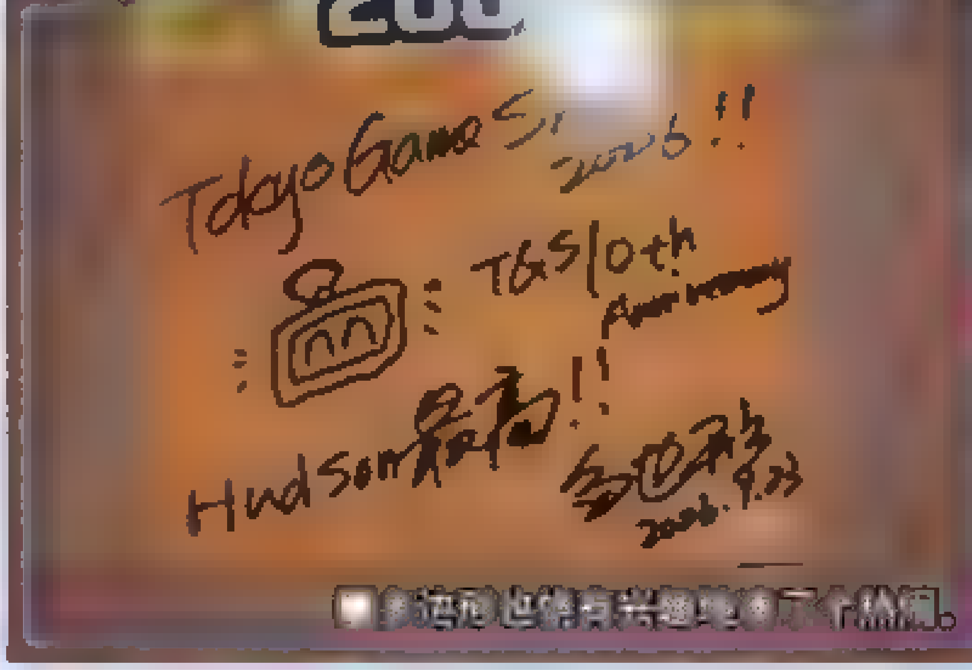
HUDSON今年的展台并不是很显眼，相比起前年被KONAMI控股之后与元气等厂商一起共同设立的大型展台，今年的HUDSON则看起来有点“寒酸”。不过有着《炸弹人》和《桃太郎电铁》等前日本国民招牌作品撑台面，加上丰富的现场活动，HUDSON的人气不亚于这个展厅内任何一家厂商。

HUDSON展台内最引人注目的是“HUDSON全国画板大赛”的现场活动，现场的工作人员会向经过展台的观众分发一块画板、一张作画的小贴纸和一支画笔，观众们在这有限的空间里绘制一副与HUDSON有关的主题画，或者是写上几句对HUDSON祝福的话语亦可。将你的作品交给工作人员之后，会有机会抽取限量版炸弹人浴巾一条哦！所以不少观众在经过HUDSON展台的时候都会顺手画上一笔，一时间HUDSON展台前来往的人流是络绎不绝。工作人员会将所有人画好的小贴纸贴在一堵墙上，一旁的一辆中型厢车上早已密密麻麻贴满了来自全国各地的小作品，看上去煞是壮观。每天下午在绘画墙边还会举行当天的抽奖活动，现场的观众更会获得超值大礼，连可爱的炸弹人都会出来捧场呢！


■丰富的表演活动吸引着观众。


■可爱的炸弹人憨态可掬。


■贴满了玩家涂鸦的汽车。



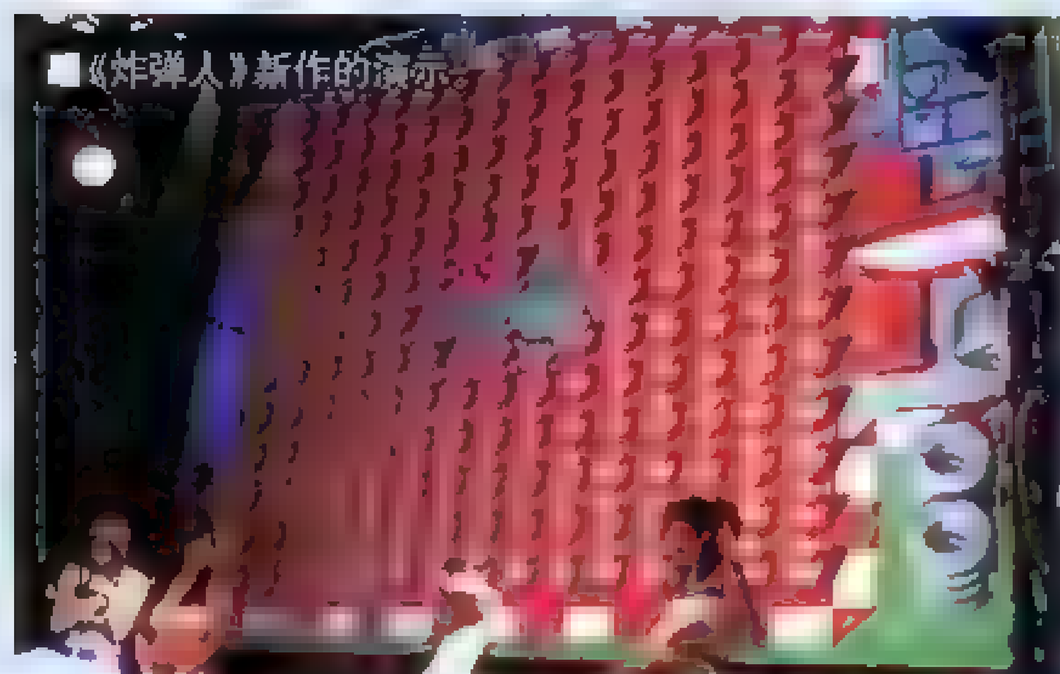
■声优也特有兴趣地凑了个热闹。


■画功虽然欠火候，但是重要在参与。


■玩家和声优的对抗比赛



■《桃太郎电铁》新作的演示。

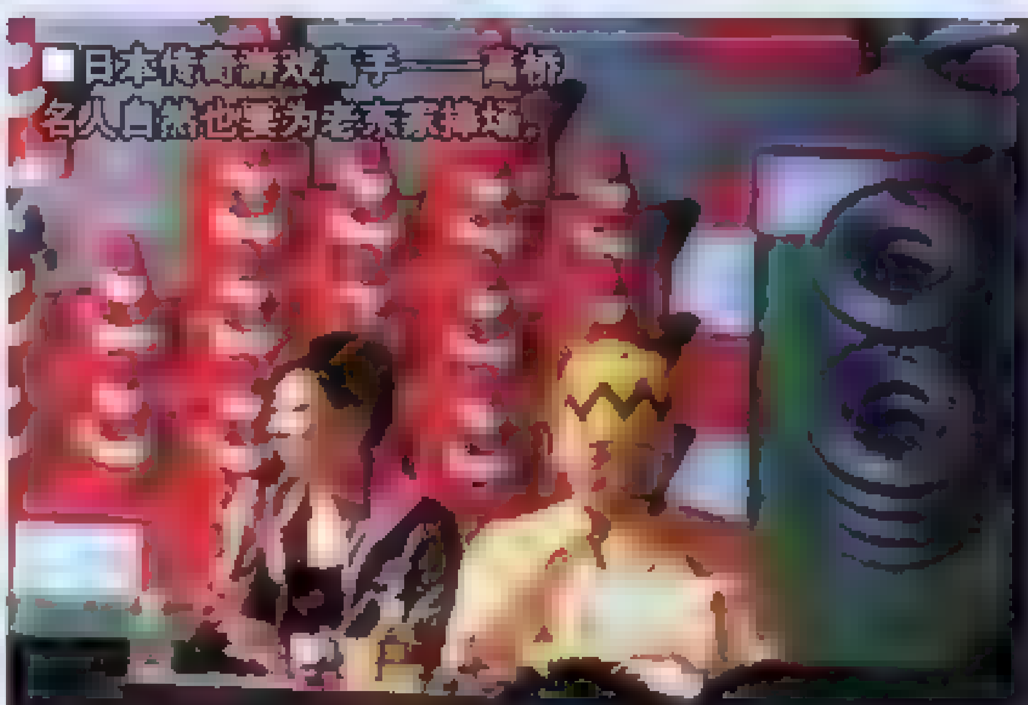

■《炸弹人》新作的演示。

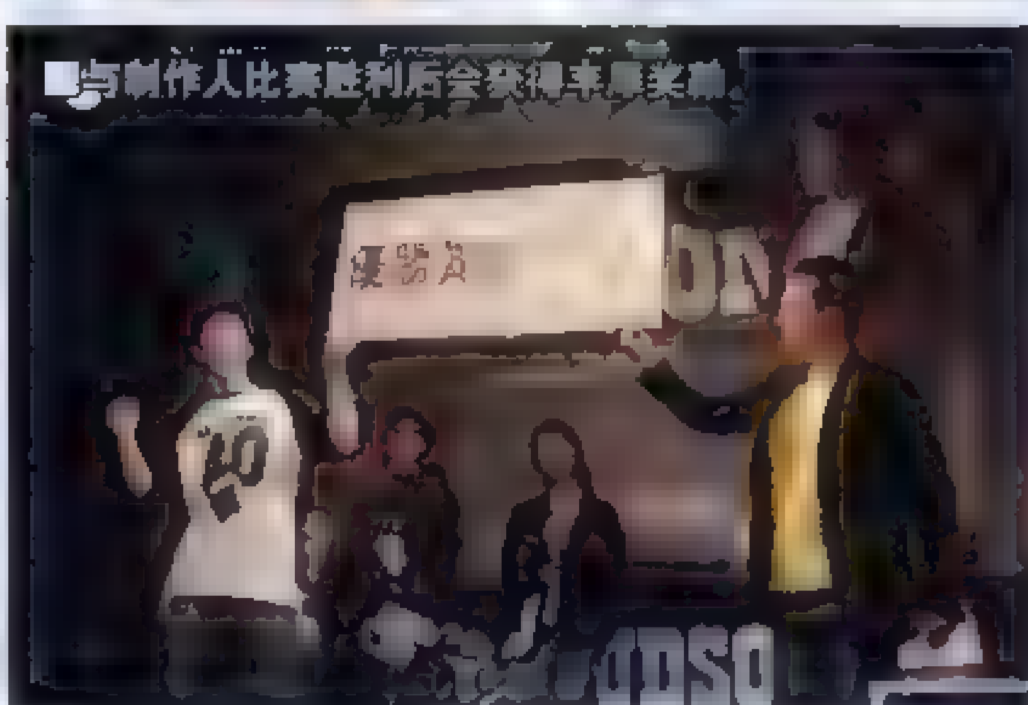


■看来《炸弹人》的人气并没有因为劣质的X360版而降低多少。



■《桃太郎电铁》新作的介绍。


■日本传奇游戏高手——高桥名人自然也要为老东家捧场。


■与制作人比赛胜利后会获得丰厚奖品。

在HUDSON展台的大屏幕下，每天的活动也是不断，除了有《炸弹人》和《桃太郎电铁》的制作人和相关声优会到场助兴之外，展台还举办了玩家对制作人的"炸弹人大赛"活动，现场不少观众都跃跃欲试想和制作人一拼高下，还真有几名玩家将制作人斩于马下，那么获得的奖品也是价值不菲！HUDSON请来的声优虽然不如光荣、SNK等展台的声优名气大，但是仍有不少铁杆粉丝在场呐喊助威。

总体来说，HUDSON的展台虽然并不起眼，所展出的游戏也有点跟不上时代，但是它凭借着丰富的活动，以及抓住了老玩家的怀旧心理，所以依然在这个展厅内博得了一定的人气。



■HUDSON展台的SHOWGIRL重质不重量，再加上可爱的吉祥物助阵，为聚集人气立下了大功

SNK Playmore(以下还是简称SNK吧)将自家的展台设立在普通观众的入口处，这个得天独厚的地理优势在第一天还不是体现得很明显，等到第二天普通观众开始入场的时候，你就会发现SNK所处的位置实在是棒到不能再棒了。所有的普通观众在入场后第一个看到的展台就是SNK的展台，这让SNK赚了不少眼球的便宜，绝大多数观众一进来就被SNK展台里丰富的现场活动给吸引住了。SNK将自家的展台分为四个面，每个面都有不同的现场活动和不同的试玩游戏，这使得观众们倒有些难以取舍。整体搭配采用了往年一贯的白色色调，辅以大量的灯光配备，使得这个入口处的展台格外显眼。本次展会上SNK提供的试玩游戏也非常丰富，例如Xbox LIVE Arcade上的多款SNK历代名作，还有PSP上最新的《合金弹头完全版》等，这些游戏都吸引了大量观众试玩。加上这些试玩台都处于展台的四个角上，试玩的观众可以一边试玩，一边观看舞台上的现场活动，倒也算是体贴了。

SNK PLAYMORE
四面开花，八面玲珑！

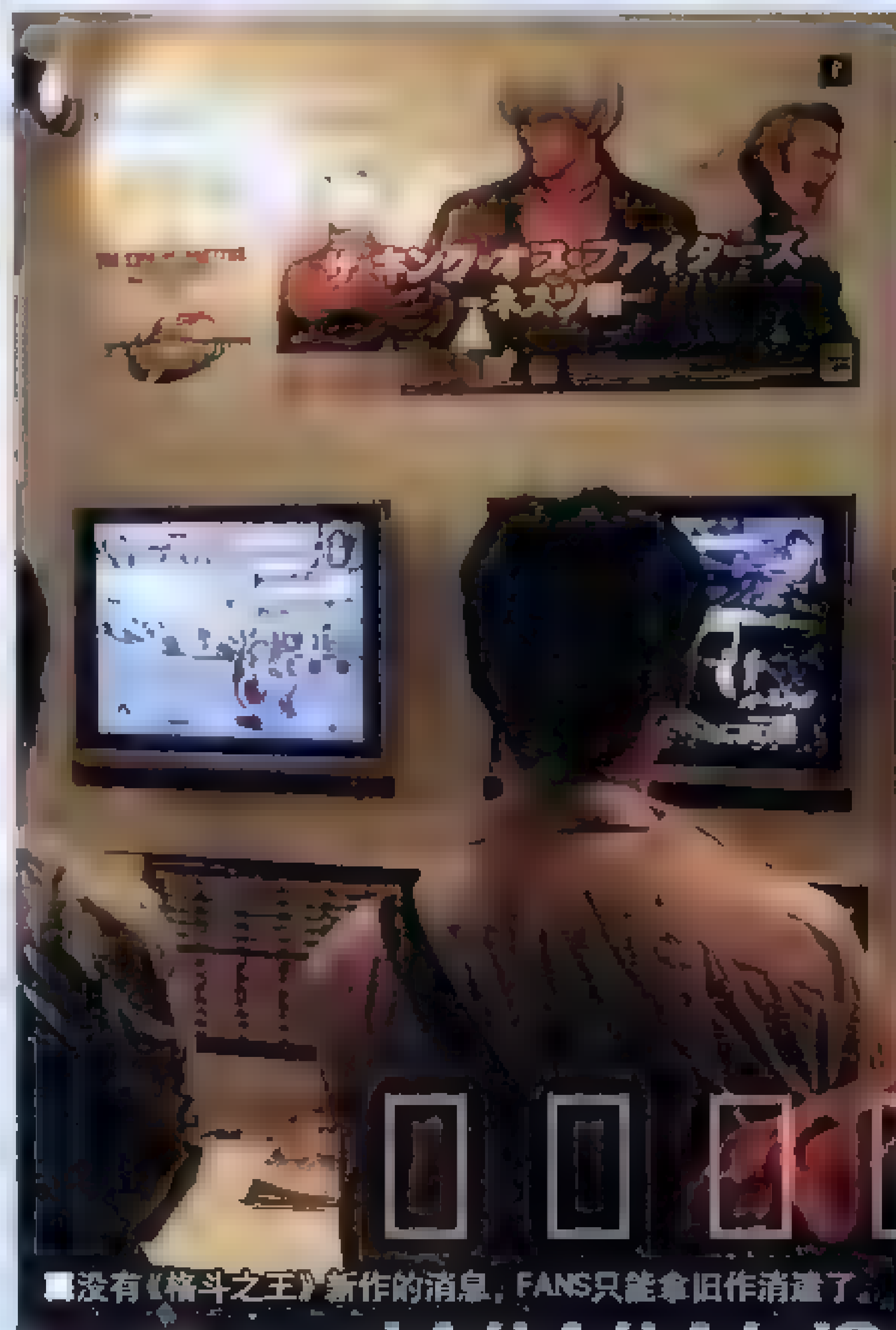



■《SNK VS. CAPCOM 卡片战士DS》提供了不少试玩。

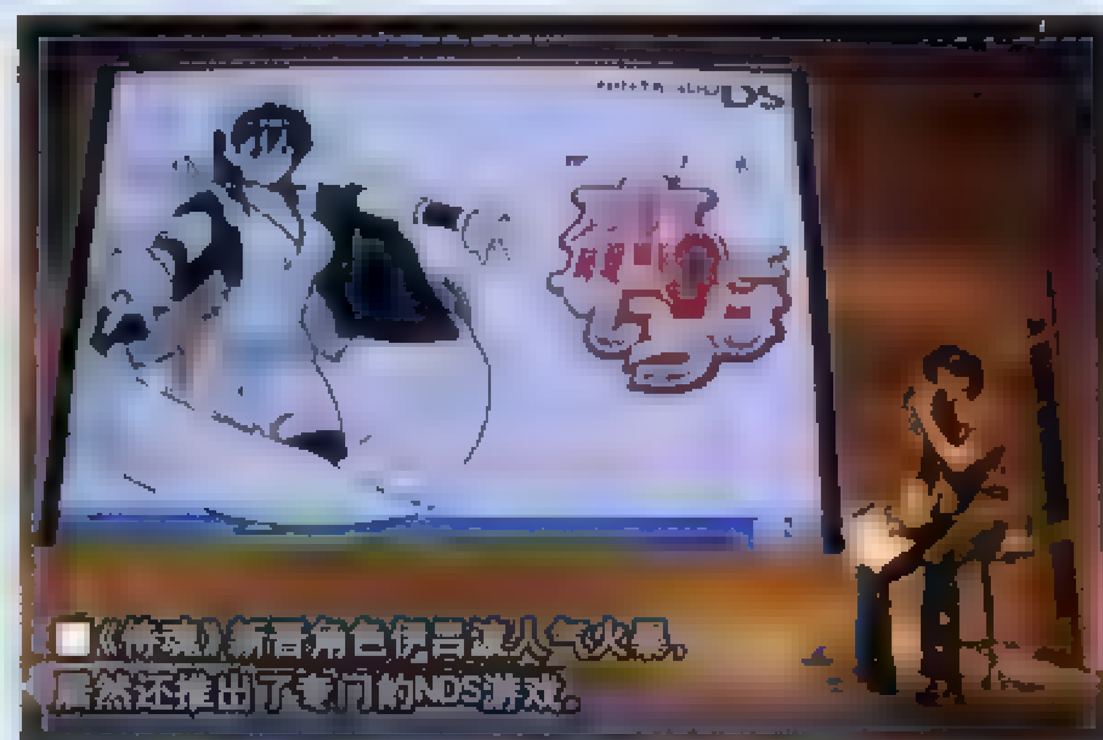

■注意最右边那位不知火舞，可谓场内最性感SHOWGIRL。

不过SNK展台上最受人欢迎的还是种类丰富的现场活动，而其中最能汇聚人气的就是声优见面会以及SNK问答竞赛了。前者是借以《格斗之王》12周年纪念的名义，将包括草薙京、麻宫雅典娜等著名角色的声优请至现场，而观众对这些声优的追捧也超乎了SNK的想象，每当这些声优到场的时候，SNK的展台旁一定是里三层外三层地围满了观众。而SNK问答竞赛是最有趣的活动，主持人在舞台上提出各种有关SNK游戏的问题，这些问题看起来非常简单，但是如果不是细心观察过的玩家也不一定能立刻想起来答案，例如“《格斗之王 最强冲击2》的封面上有多少名角色？”这样的问题，回答上一定数量的观众会被请到台上来进行最后的决赛，而最终胜利的观众获得的奖品也是价值不菲。

另外在SNK展台内还举办了几场格斗游戏大赛的现场比赛，这些高手们的表演也吸引了很多格斗游戏的玩家驻足观赏，很多观众也纷纷现场报名跃跃欲试，使得这边展台一时间热闹非凡。



■没有《格斗之王》新作的消息，FANS只能拿旧作消遣了。


■《侍魂》新晋角色伊吕波人气火爆，居然还推出了专门的NDS游戏。


■《合金弹头 完全版》虽是冷饭，但试玩者甚众。

TECMO 男性玩家的天堂！

这次的Tecmo颇给人一种不务正业的感觉，展出的内容竟然有一半以上与电视游戏无关，除了《怪物农场ONL NE》等网络游戏外，还包括了新网站(LieVo)介绍、各种手机游戏试玩等等，更让人感到意外的是，大屏幕上竟然还在反复播放着电影《一球成名》(第一部和第二部)的宣传片，实在是不觉得这和TGS有什么关系……

本次Tecmo展台共分为四个板块：主屏幕区，试玩区、商品展示区和一个影像放映室。尽管此次展台总面积与去年TGS不相上下，可由于主屏幕大大缩水的缘故，这就使得冲击力上比起上届要略逊一筹了。


■TECMO的SHOWGIRL热舞是最受欢迎的现场活动之一。


■《沙排2》的试玩自然是男性玩家的最爱。


■一向偏“软”的Tecmo今年倒是不偏不倚，给了三大次世代主机同等的展示机会。

Tecmo最大的试玩区域自然是在主展台右边的《死或生极限沙滩排球2》，不过，由于微软展台也布置了大量本作的试玩台，因此并没有出现排队长龙的现象，最多只需要等待30分钟就可以玩到。此外，试玩台前100%的玩家都是男性，这似乎也不用多说了……为了营造出本作阳光海滩夏威夷的气氛，Tecmo干脆把主展台顶部及左右两边都用棕榈树进行了装饰，整体的布置装饰风格也给人一种清凉惬意的感觉。此次Tecmo的SHOWGIRL们穿着的都是性感的露脐扎裙装，而且……下面都是比基尼哦。展台中会有两段SHOWGIRL表演节目，第一部分是火辣的夏威夷热舞，第二部分就是吸引了无数闪光灯的比基尼女郎拍照会了。每逢后者开始前半个小时，Tecmo展台前就会密密麻麻地挤满了观众，虽然工作人员竭力想要维持秩序，但现场还是被围得水泄不通。虽然拍完照后就纷纷作鸟兽散，但在那十分钟内，Tecmo就是整个展厅的中心。

此次Tecmo主舞台前的活动内容共有四大块，分别是DOA十周年庆典、《忍者龙剑传Σ》制作人访谈、Wii高尔夫游戏《魔法飞球》现场演示，以及新网站LieVo和网络游戏介绍。其中最引人注目的还要算是《死或生极限沙滩排球2》的最新宣传影像，尤其是丽凤(原译名：雷芳)那段钢管舞之性感撩人绝对是惹男性玩家大喷鼻血的表演。

20GB日版PS3降价1万日元，添加HDMI接口
PS3游戏画面质量大幅提升
SCE第一方百余款PS3游戏开发中

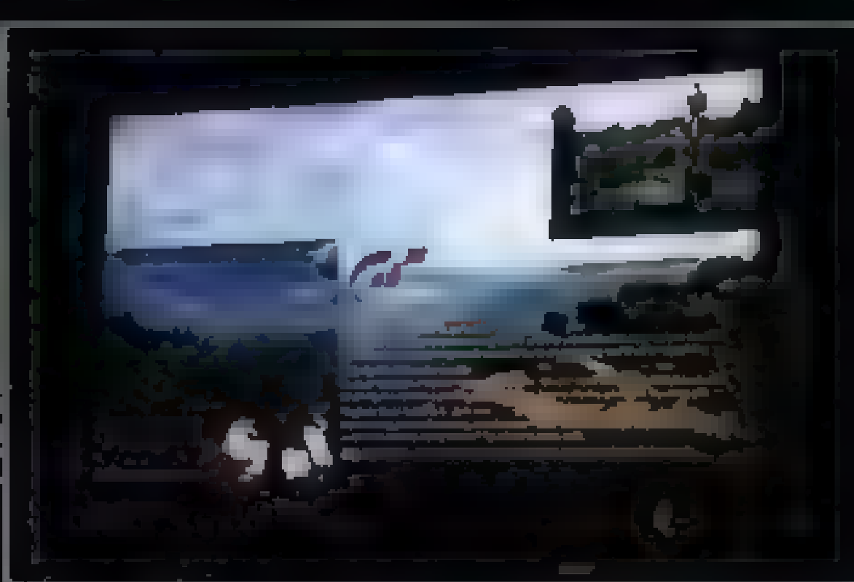
霸王的反击

文 星夜

自1996年首次举办，TGS的主角几乎一直都是SCE，因此在本届TGS之前，人们就广泛猜测SCE将会有令人意外的大动作，而最有可能公布惊人消息的场合就是SCE社长久多良木健的基调演讲。E3之后，PS3的机能和售价都遭到了质疑，9月初的PS3欧版延期声明更是让PS3陷入低谷。不过正如久多良木健在欧版延期发布会上所说，"一切还要靠实际成绩来说话"，为了能够利用TGS的机会扭转局面，SCE做足准备，提供了大量的试玩机。虽然死机现象频频发生，但此次提供的PS3游戏完成度已经提高了许多，画面素质普遍高于E3的试玩DEMO，《鬼泣4》、《GT赛车HD》等展台前更是人满为患，PS3游戏的质量获得了多数玩家的认可。SCE的这次反击或许算不上大获全胜，但至少已经让人们对PS3改观。更加重要的是，久多良木健出人意料地公布了日版PS3的降价消息，以PS3的性能，49980日元的价格可谓物超所值，索尼能够顶住成本压力进行如此大幅度的降价实在是玩家之福。

PS3创造的次世代之娱乐





9月22日上午10点，久多良木健在幕张会展中心国际会议厅发表了主题为"PS3创造的次世代之娱乐"的基调演讲。演讲刚开始先是播放了《山脊赛车7》、《VR战士5》等大作影像，随后久多良木健表示，他们为本届TGS准备了200台PS3实机。不过目前PS3手柄的设计还没有最终确定，动作感应精度等细节问题仍然在进行改良。久多良木健随后还谈到了网络化的发展对PS3游戏开发带来的便利性。以《山脊赛车7》为例，这款游戏的开发过程中制作者不得不到世界各地实地取景，但是未来可能会有面向游戏开发者的便利的搜索引擎，直接调用全世界的地图数据。目前数码相机和网络的普及让用户可以将自己周围拍摄的照片上传到网上，这样就有可能形成一个类似"全球地图系统"的大型资料库，游戏开发者可以直接调用当地资料，大大节省了成本。PS3是一台网络时代的娱乐电脑系统，不仅具备游戏功能，也具备完善的电脑功能。

至于PS3的蓝光光驱，虽然很多人认为索尼是在强迫他们购买不需要的功能，但久多良木健表示这是游戏的大势所趋，就像12年前PS引进的CD-ROM让一度沉滞的游戏业活性化，没有技术创新，游戏业就无法向前发展。

为了让玩家在PS3发售之前就能感受其技术创新，索尼将会在日本和美国的各游戏零售店设置总共1.5万台PS3试玩机，目前索尼正在与各零售业集团探讨具体的合作方案。这些设立在店头的试玩机将会通过网络连接到索尼的服务器，因此随时可能提供最新的游戏体验版。不过由于试玩机将会采用价格高昂的高级HDTV，因此这些试玩机将会采用付费试玩的方式，玩家每试玩一次可能要支付100日元，可以用特定的IC卡保存游戏资料和进度，就像日本流行的IC卡式街机一样。



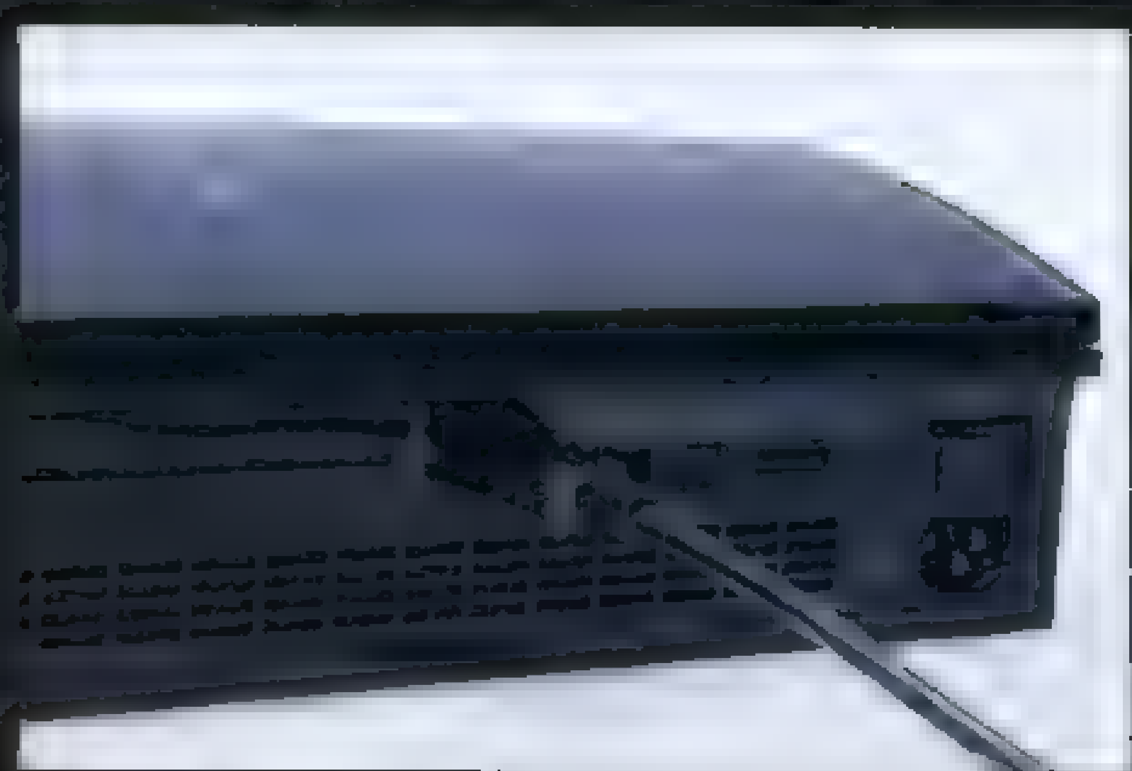
■造型中透着贵气的PS3将会在发售前进入美国和日本各地的游戏店。

日版PS3降价


■浅见直树(左)与久多良木健(右)

基调演讲的真正重头，是后半部分与记者的对谈。TGS的协办方《日经BP》获得了独家访问权，由记者浅见直树向久多良木健提问了PS3的售价和HDMI接口的问题。久多良木健首先对PS3生产的延期表示抱歉，不过他同时表示，索尼已经在非常努力地加快生产进度。当浅见直树问到为何只有60GB版本采用HDMI接口时，久多良木健表示，11月11日发售的所有PS3都将配备HDMI，包括20GB版本，会场当即一片沸腾。

久多良木健表示，索尼曾经担心为20GB版本加入HDMI接口后，人们会抱怨花钱购买了不需要的功能。不过高解析度电视的发展势头比他们想象的快，很多电视都配备了HDMI接口，为了更快地普及最高清晰度标准，他们决定为低端版本PS3也配备HDMI。随后浅见直树问到了PS3的价格，久多良木健再次给人们带来惊喜："当初我们决定在美国以500美元的价格推出，有一部分人觉得便宜，但是在日本有更多的人认为价格太高了。价格太高就无法实现我们的梦想，因此我们决定将日版的售价下调到5万日元以内……"久多良木健宣布，日版20GB版本PS3的售价将会是49980日元，现场立刻响起一片雷鸣般的掌声。



日版20GB版本PS3附带HDMI接口

售价：49980日元

发售日：11月11日

今年5月份，SCE在E3上宣布20GB日版PS3的售价为59800日元，60GB版本为开放售价，市场实际售价预计为7.5万日元。此次将近1万日元的调价幅度仅限于日本的20GB版本，60GB版本仍然采用开放售价，不过其实际价格预计也会有同样幅度的降低。

美版PS3价格保持不变

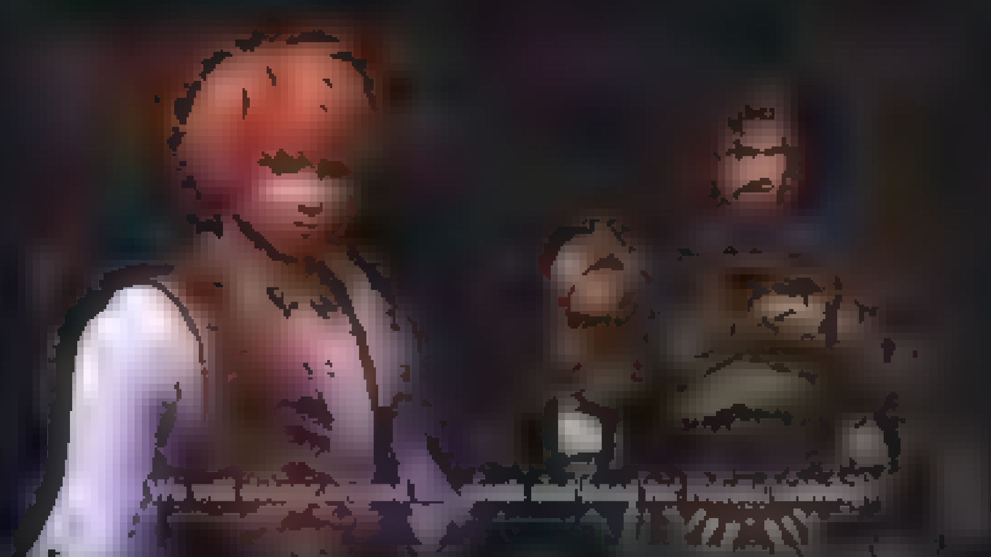
PS3日版降价的消息公布之后，人们立即将目光转向了美版。可惜的是，降价计划仅限于日本，美国方面并没有打算跟进。SCEA总裁平井一夫在接受记者采访时说："在美国，我们对E3公布的价格很满意，20GB版本售价将为499美元，60GB版本售价为599美元。目前美版并没有降价计划。"不过至少有一点是值得美国玩家欣慰的，那就是美版的20GB版本PS3也将会搭载HDMI接口。

日版20GB版本PS3降价后，折合约429美元，比美版便宜了70美元。美版之所以不打算降价，是因为SCEA认为美国玩家的价格接受度较高，并且蓝光播放器对于喜欢电影的美国人吸引力更大，因此虽然美版PS3占了首批出货量的80%，明显是索尼的战略重心，索尼却并不准备通过降价进一步刺激市场需求。不过这次发售计划的调整也将会对美国造成一些潜在问题。此前，由于20GB版本不含HDMI接口，无法实现最高解析度，因此业内人士和索尼本身都预计60GB版本的市场需求量会更大，有消息称首批出货中，60GB版本的数量将会占到80%。然而20GB版本也配备HDMI接口后，与60GB版本的差别就只有硬盘容量，而愿意为40GB的硬盘容量多花100美元的玩家恐怕不多，两种版本的产量比例肯定要做出重大调整。

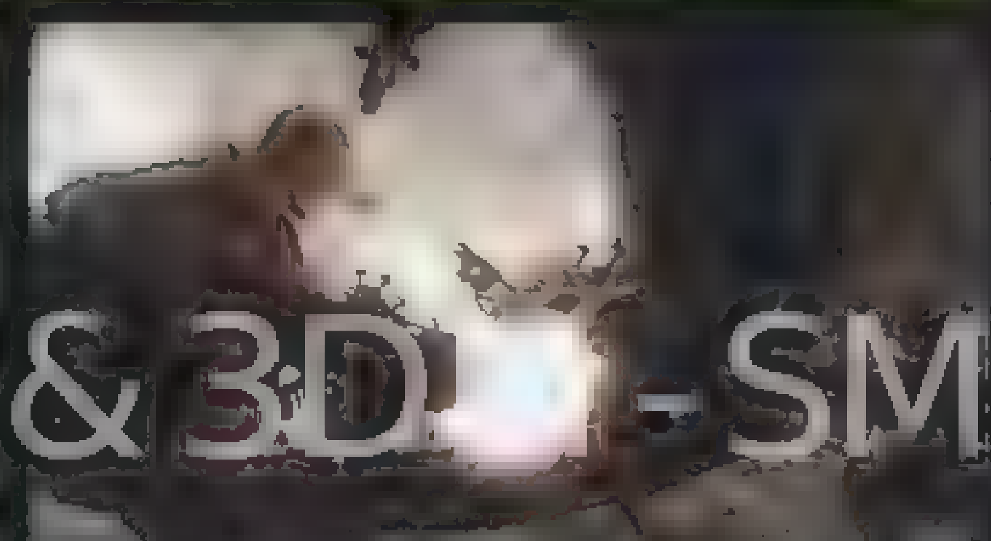

□《非洲》的即时演算影像充分体现了PS3的强大性能，同屏出现的动物数量令人惊异！

SCE百余款PS3游戏开发中

SCE的游戏开发团队经过十几年的发展后，如今已经发展到极其庞大的规模。据SCE全球制作室总裁Phil Harrison表示，目前他们正在同时进行开发的游戏多达190款，其中有超过100款为PS3游戏。为了确保PS3的成功，SCE已经将绝大多数资金和资源调拨到PS3游戏的开发中。目前正在开发的PS3游戏中，Harrison特别提到了三款：《抵抗：灭绝人类》将会是SCE第一方初期在欧美的头号大作，而Level-5开发的《白骑士物语》不仅对日本市场具有重要战略意义，也将会大力开拓国际市场。至于画面惊人的《非洲》，Harrison表示，这是一款"介于真实和虚拟之间的游戏"。







PS3游戏日本发售计划

虽然还没有公布完整名单，SCE在TGS上已经确定了PS3的6款首发游戏，并且公布了多部作品截至9月22日的完成度。未来一段时间内可能会陆续公开首发游戏阵容。

发售时间	游戏名	发行商	开发度
2006年11月11日	源氏：神威奏乱	SCE	70%
2006年11月11日	麻雀格斗俱乐部Online	Konami	60%
2006年11月11日	机动战士高达：目标锁定	NBGI	80%
2006年11月11日	抵抗：灭绝人类	SCE	60%
2006年11月11日	山脊赛车7	NBGI	100%
2006年11月11日	宫里三兄弟内藏 世嘉高尔夫俱乐部	SEGA	70%
2006年11月	装甲核心4	FromSoftware	80%
2006年12月	F1锦标赛(暂名)	SCE	60%
2006年12月	GT赛车HD	SCE	70%
2006年12月	机车风暴	SCE	60%
2006年冬	极品飞车：卡本峡谷	EA	70%
2006年冬	魔法战争	FromSoftware	70%
2006年冬	铁道迷	音乐馆	30%
2006年	索尼克	SEGA	80%

发售时间	游戏名	发行商	开发度
2006年	致命惯性	Koei	50%
2007年春	审判之眼	SCE	70%
2007年春	天剑	SCE	60%
2007年春	龙穴(暂名)	SCE	40%
2007年春	怪物王国：未知领域(暂名)	SCE	30%
2007年春	VR战士5	SEGA	70%
2007年春	VR网球3	SEGA	50%
2007年春	湾岸Midnight	元气	未知
2007年夏	大众高尔夫5(暂名)	SCE	30%
2007年夏	战鹰	SCE	50%
2007年	非洲(暂名)	SCE	30%
2007年	合金装备4：爱国者之枪	Konami	未知
2007年	机密武装：突袭	Konami	40%
未定	剑刃风暴：百年战争	Koei	60%
未定	白骑士物语	SCE	10%

RIDGE RACER 7

新的时代，新的领域

渴望尝试在超过200km/h的速度下甩过弯道？
想要体验将对手远远抛在身后的快感？
梦想能够成为世界的焦点？
欢迎来到《山脊赛车7》的世界。



山脊赛车7
机种：PS3
厂商：NGBI
游戏类型：RAC
发售日：2006年11月11日
价格：未定

RIDGE RACER 7

新时代的起点

作为Namco的经典系列之一，《山脊赛车》系列与PS系主机一同走了过来。其实这个系列同样属于晚熟型，相信绝大部分玩家都是当年在那段CG以及永濑丽子的感召下才踏入"RR"的世界的。《R4》在PS时代获得了空前的成功，但也正是因为游戏给人带来的影响实在是太深了，乃至之后PS2首发的《R5》都受到了波及。原本计划借助全新改革的《山脊赛车 进化》摆脱《R4》"阴影"的Namco尝到了失败的滋味。具有冲击力的速度感、爽快过瘾的甩尾以及系列的象征永濑丽子，现在已经没有人再怀疑这几点对于系列的重要性了，而随着硬件平台的转变，画面表现力获得飞跃提升的系列无疑迎来了新的时代！



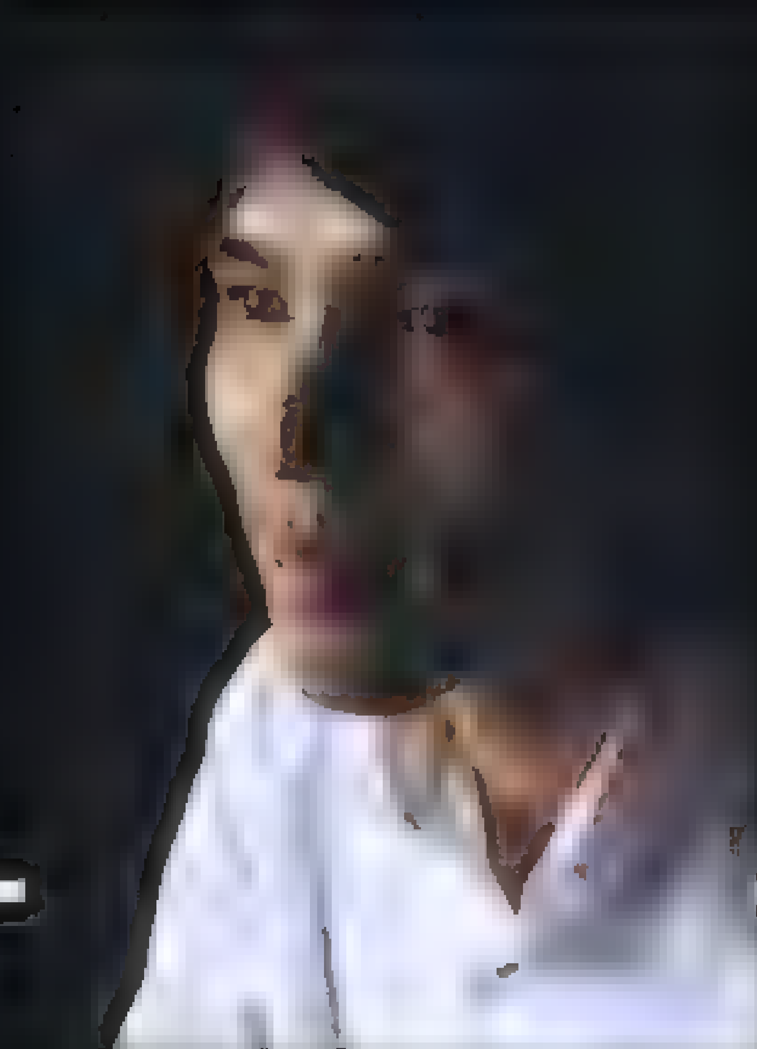


系列的另一个开端

变化与发展，任何事物想要继续发展下去绝离不开这两点，对于《山脊》系列来说也是一样。如果我们将PS的《R4》看作是系列成型的标准，那么到X360的《R6》便是系列真正成型的阶段，发展将从本作开始——"改造模式"便是厂商从另一个角度进行变化的尝试。在"真实"与"爽快"之间选择了后者的《山脊》系列同样试图保持这种风格不变，因此在公布"改造模式"的同时反复强调"不需要玩家拥有相应的汽车知识"。或许没有什么人会认为能够看到令人眼前一亮的变化，但变化存在的本身便已经让所有关注这个系列的玩家感到欣慰，也许我们就是在见证系列新起点的开始。







寺本秀雄
Hideo Teramoto Bandai Namco Games(株) 联合制作人

Real Unreality——通过《山脊赛车》，我们能够使之成为现实！

真实(Real)与虚幻(Unreality)，正如同黑与白一样是正好相反的。然而Bandai Namco坚信自己能够将二者完美地结合在一起，而使其能够这样想的原因就是PS3的出现。"在见识到了PS3的机能之后，一段时间内开发小组中最常使用的词就是'我们可以实现'。"寺本秀雄在回忆当时的情景时这样说到，"原本也许只能永远停留在设想中的东西终于能够借助PS3从而实现了。相信没有多少人真正感受过坐在时速200公里以上的汽车中究竟会是怎样。前方的景色会以一种怎样的形式从汽车两侧一闪而过呢？"

在本次的TGS上Bandai Namco准备了不少《山脊赛车7》的试玩（厂商已经宣布目前开发度为100%）。试玩的赛道为本作原创，可选择5辆赛车。进入游戏后，第一个感觉就是赛车在甩尾过后更加不容易控制了。十六夜选择的那辆"E.O"在完成大幅度转向后车头偏向的情况比以往系列都要严重，不仅要提前往反方向打轮外还要在甩尾结束后继续调整方向、稳定车头——而这种变化，正是在保持爽快度的前提下向真实化努力的表现。氮气喷射系统本身并没有什么改变，但借助硬件机能，增强了发动后的视觉效果。在发动氮气喷射后，前方的景像将变得模糊，而靠近玩家赛车的物体甚至轮廓都将逐渐不明显，而在喷射过程中甩尾的话，远方的景像还会出现残影。除此之外，再配合周围的景色以及赛车尾灯所划出的弧线，无论是谁都会由衷赞叹本作惊人的视觉冲击力。

正如寺本秀雄所说，PS3的出现使原本很多不可能实现的想法成为了现实。在Bandai Namco展区举行的《山脊赛车7》主题Event上，寺本秀雄亲自为台下的观众进行演示。在比赛进行中他将赛车停在了路边，调整视角时一面贴满了Namco众多游戏标志的墙出现在了人们眼前，所有人都明白了制做者的意图，因为这些标志不再是一张简单的帖图，除了能看出明显的破旧感外，有些还能看到翘起的一角。之后在赛道另一个区域，还为玩家展示了两旁的动物，3D化的亚洲象皮肤相当圆滑，虽然动作并不丰富，但确实是相当逼真，而另一面水塘中几只粉红的火烈鸟在悠闲地觅食，而整个画面仿佛就是一张生态照片，令人忘记了正在进行的比赛。

也许有人会说游戏最重要的并不是画面，但不可否认，没有人会拒绝令人惊异的画面。次世代的到来意味着很多，而画面素质的飞跃提升则是最具体的表现。欢迎进入次世代，欢迎来到《山脊赛车7》的世界！

GRAN TURISMO HD

GT赛车HD
机种：PS3
厂商：Polyphony Digital
游戏类型：RAC
发售日：2006年12月

一切为了理想中的完美而努力
未来赛车游戏的美妙华章从此揭开序幕

"《GT赛车》系列"最新作品《GT赛车HD》为我们勾勒出一幅次世代游戏的未来画卷。时尚、奢华、自然这一切贵族般的词汇都是"《GT赛车》系列"所力求表现的经典元素。包罗万象的内容构架更令游戏发展成为一座博物馆级的作品。新作发售前，系列制作人山内一典向各位详细阐述了《GT赛车HD》诞生的前因后果。



山内一典
Polyphony Digital总裁、SCE副总裁、"《GT赛车》系列"制作人 **Kazunori Yamauchi**

——首先，请问本作的正式名称是什么呢？

山内一典（以下简称"山内"）：正式名称是《GT赛车HD》。今年E3展上，我们本来是将这个名字作为暂定名使用，在TGS上，我们的演示品和正式版的名称都准备采用这个名称。《GT赛车HD》将预示着这一系列未来的走向，我们之所以没有把它称为《GT赛车5》是有原因的，我们准备在2008年左右推出一款完成度非常高的《GT赛车5》。我们非常希望在进入PS3时代后，马上就能让广大玩家看到在新的硬件上所展现出来的《GT赛车》，因此才决定推出这款游戏。前作《GT赛车4》不是也有个前篇《GT赛车4序章版》么，虽然《GT赛车HD》看上去和那个有些相似，但实际上它是一部网络游戏。在《GT赛车5》发售之前，我们想让网络服务变得丰富多彩，而这就是《GT赛车HD》与单纯的前篇的区别。

——也就是说本作从一开始就加入了通信对战功能，这是基于什么考虑呢？

山内：虽然《GT赛车HD》也有一些可以单机游戏的部分，但其精髓部分还是要在线才能够体验到。

——请问《GT赛车HD》的在线模式是以《GT赛车4 网络实验版》为基础的么？

山内：是的，我们就是以其为基础，并对应完全HD显示，而且还修正了《GT赛车4 网络实验版》中出现的一些问题，并且我们还准备加入一些全新的构想。

——那么除了日本以外，本作是否会为其他国家提供相应的服务？

山内：会，海外将与日本国内同时进行。

从这次开始赛车和赛道就可以在网上购买了！

山内："GTHD超值"模式下一开始有30辆左右的赛车，玩家可以在像街机模式的游戏系统中进行比赛。我们预计还会为通过网络平台追加30台左右的赛车下载。本作的理念就是"纯正的模拟驾驶"，也就是说《GT赛车》就是一个道具，我们提供模拟驾驶的平台，之后就是由玩家自由选择赛道和赛车了。这次不再像之前的《GT赛车》那样只要在赛事中取得好成绩就能得到新的赛车了，而是玩家可以自由选择赛道和赛车，按自己喜欢的方式进行游戏。我们所追求的就是这种灵活的游戏风格。

——"G[illegible]HD经[illegible]模式[illegible]可以[illegible]买赛车[illegible]

山内：[illegible]"G[illegible]经典"完全[illegible]过网[illegible]形式下载。虽然游戏一开始什么都没有，但玩家可以通

《GT赛车HD》最大特征

两大模式拥有截然不同的方向

《GT赛车HD》由两大模式构成，其一是"GTHD超值"模式（Premium mode），采用全新的引擎制作，玩家可以在《GT赛车5》发售之前体验到完全发挥了PS3机能的《GT赛车》，该模式准备收录2条赛道和30辆赛车，无论是车辆还是赛道完全针对PS3机能全部重新制作。其二就是"GTHD经典"模式（Classic mode），该模式可理解为是《GT赛车4》的高清强化版，不但收录了在E3展上演示的《GT赛车HD》的全部内容，而且还将准备了750辆以上的赛车及50条以上的赛道。目的很明确，"GTHD超值"模式是为了让玩家率先领略PS3强大的画面处理性能，而"GTHD经典"则是将PS3的网络功能发挥到了极致，可以说《GT赛车HD》是两者兼备的。而且不管是哪个模式都对应online功能，可以进行赛道和赛车的下载。这次"GTHD经典"部分的理念与系列之前的作品有着很大的差异，在《GT赛车HD》中玩家将拥有更大的决定权，哪些车种可以参赛，是否存在违规行为等，都是由玩家来自由决定的。通过网络可以参加大型的网络比赛，选择性地下载自己喜欢的赛车和赛道，总之《GT赛车》新的革命就由本作开始了。





■本作终于获得了官方授权，法拉利跑车荣耀加盟《GT赛车HD》。









过网络平台，令"GTHD经典"的世界不断扩大。

——那么费用呢？

山内：还没有正式决定下来，不过我们预想的是一辆赛车大概50～100日元左右。

——请问是游戏一发售玩家就可以买到所有的赛车和赛道么？

山内：我们不会一开始就把所有的赛车和赛道摆放出来，而是准备每周、每月一点点地增加，而且还会根据商品不同，推出一些限定发售。比如说，我们会提前公布发售日，然后只出售1000辆赛车。

——那么玩家之间可以进行交易么？

山内：这个问题很让我们头痛。如果我们允许玩家之间进行交易，很有可能引起现实中的金钱交易，进而引发其他的经济问题，因此在这方面我们非常慎重。

——赛道大约是多少钱呢？

山内：这个也没有正式决定呢，大概在200～500日元左右吧。

——请问价格上的差异是由赛道的长短决定的么？

山内：说是长短，不如说是复杂程度。弯道的价格应该会更贵一些，比如德国的纽堡林赛道可能需要更多花费。

——"GTHD超值"模式下会有什么样的赛道呢？

山内：我们准备设置一些全新的赛道，其一是城市赛道，其二是大自然赛道。虽然两者都是原创的，不过也都反映出了实际存在的地形、场地。除了这两条，玩家还可以下载另外两条不同的赛道，我们所提供下载的是现实中存在的真实赛道。

——请问还有什么其他可以下载的东西么？

山内：随着下载不断更新，赛车的改造会不断扩展，而且我们还会追加一些新的游戏模式和各种各样的新功能，比如计划中增加的车辆损坏系统、Digital多声道功能、对手AI的升级等。说不定就像赛车和赛道那样，玩家还能下载现实存在的厂商所生产的汽车配件哦。

——本作也加入了像赛车过程中突然下雨，或者刚开始下雨，中途雨就停了等天气情况吗？

山内：在"GTHD超值"模式下，我们考虑到了这些要素。

——最后，请问您有什么要对各位玩家说的么？

山内：《GT赛车HD》是与至今为止的《GT赛车》截然不同的游戏，请准备好尽情享受本作吧。

白骑士物语（暂名）

一具古代铠甲改变了一个少年的命运
——Level5将为我们献上豪华的次世代RPG！

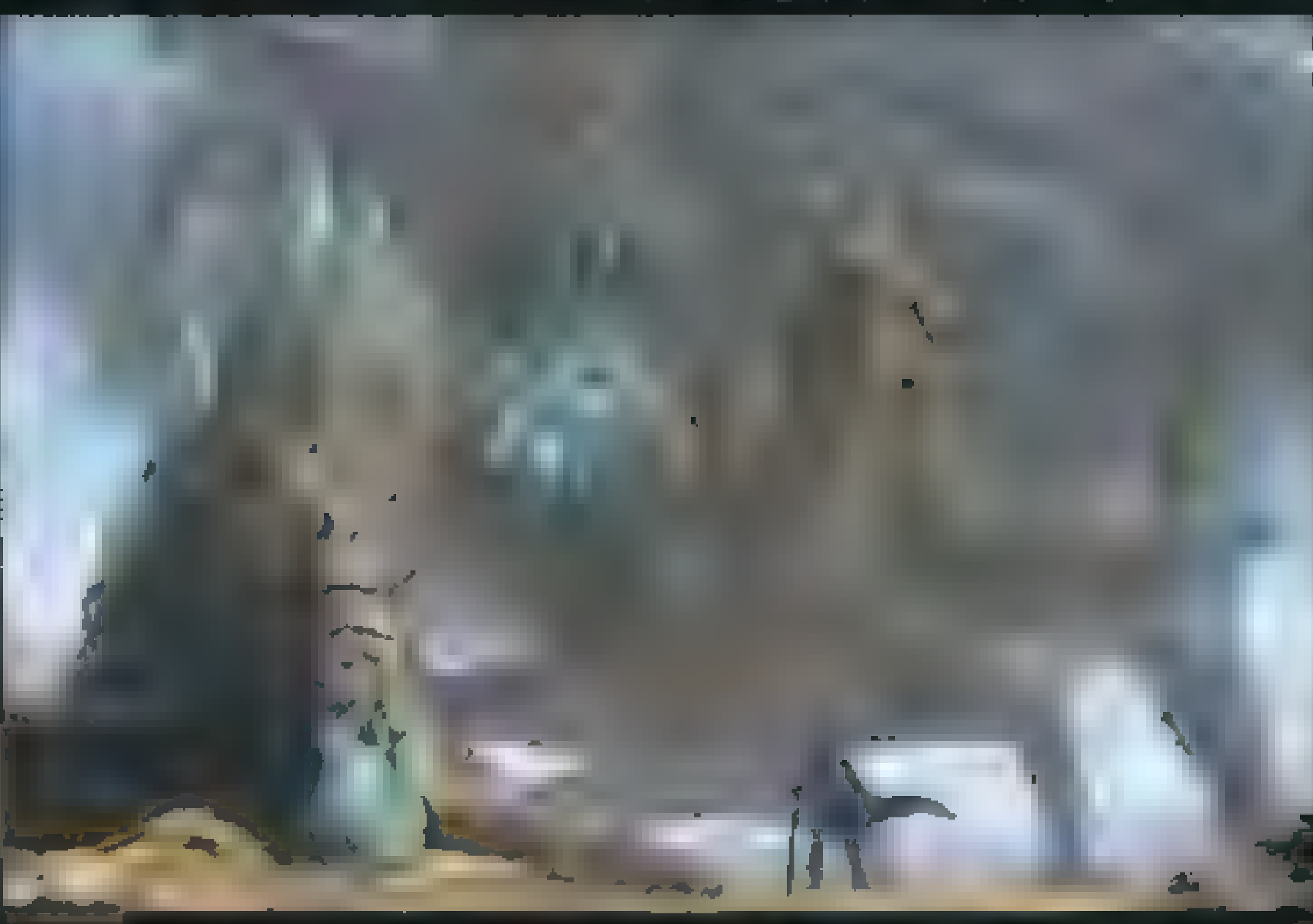
在和平的巴伦德尔（バランドール）王国里正举行着公主的成人庆祝仪式。然而这场盛宴却遭到了一群谜一般的黑色军团的袭击，城堡被焚烧，国王被杀，一切都陷入了混乱。由于给酒商作帮工而正好在城内的少年带着公主逃向了地下宝库，在那里放置着从古代遗迹中发掘出来的谜之铠甲“白骑士”。一段辉煌的传奇故事，随着少年和白骑士的相遇而拉开了序幕……

白騎士物語™
しろきしものがたり

白骑士物语（暂名）
机种：PS3
厂商：SCE
游戏类型：RPG
发售日：未定
价格：未定

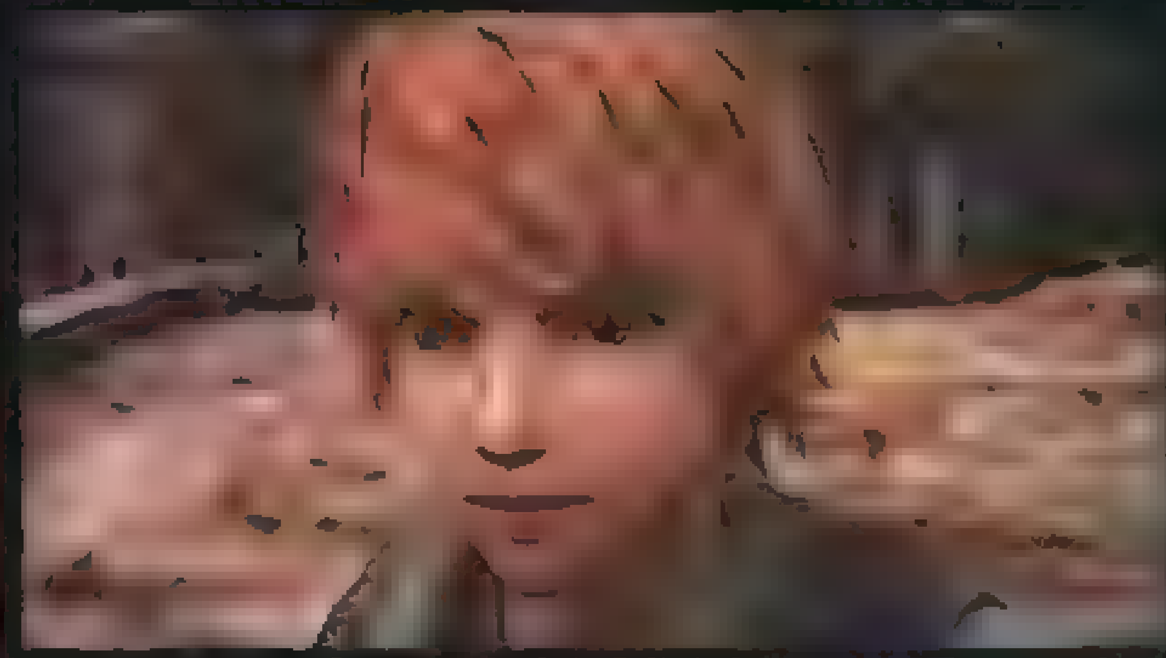
白与黑的对抗，正义与邪恶的较量，谱写壮丽的历史篇章！



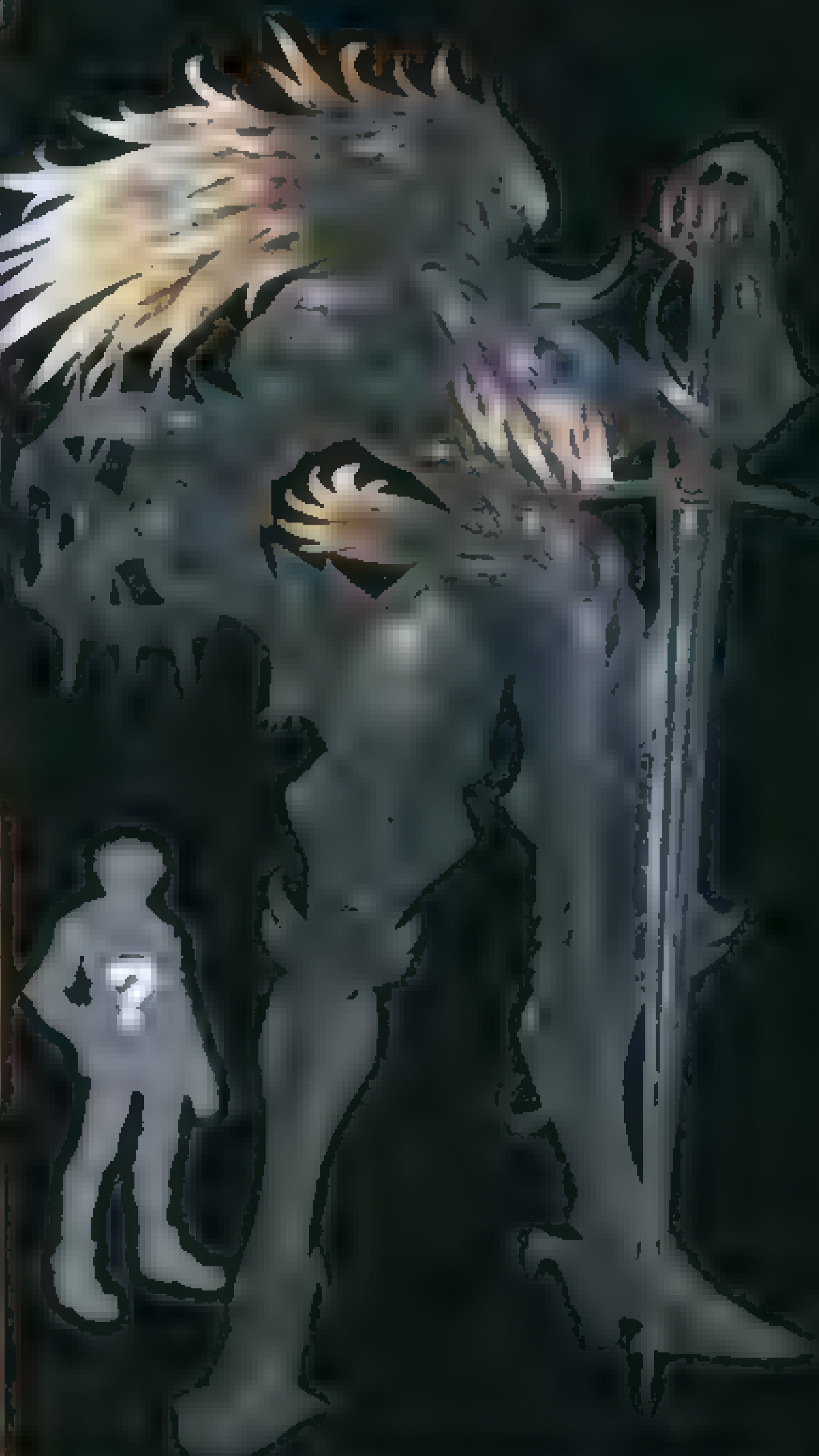


黑骑士身穿漆黑的铠甲，和白骑士处于相对立的位置。从它身上的翅膀以及头部类似于鬃毛般的羽毛中可以推测出黑骑士也是半生命体，因此它应该也是由人类变身而成的。但黑骑士究竟会是谁变的呢？它和进攻巴伦德尔（バランドール）王国的黑色军团有什么联系吗？而它和白骑士之间又会发生怎么样的碰撞呢？



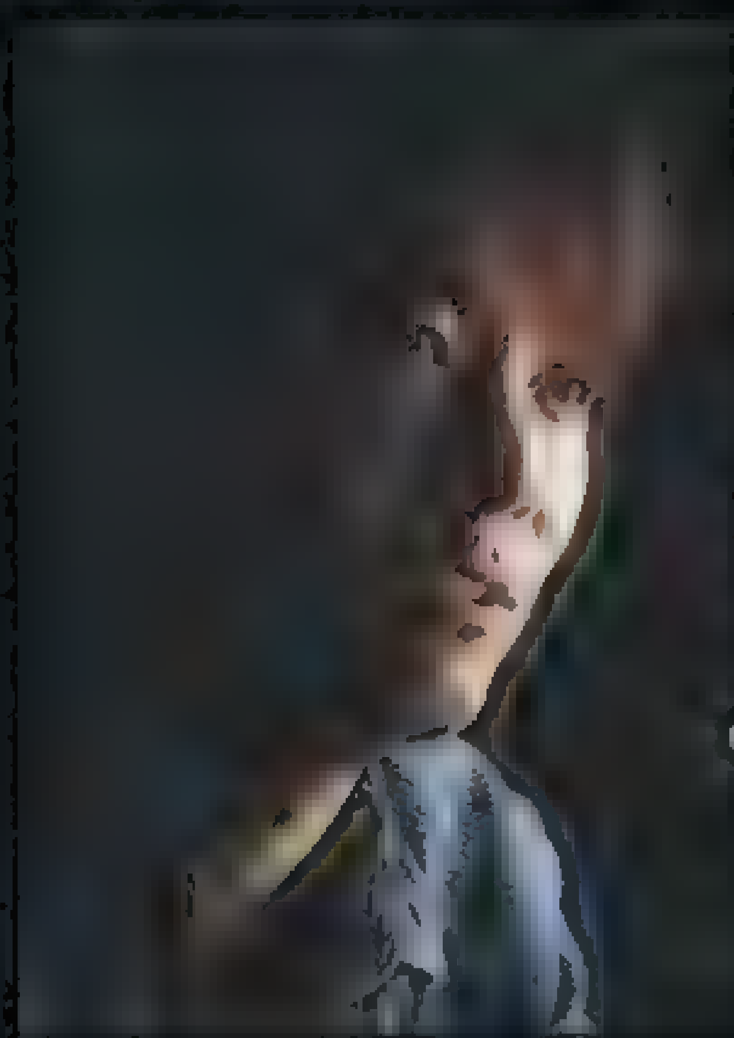






从遗迹中发掘出来的半生命体铠甲"白骑士"，体长7米，拥有独立的自我意识。它是由古代的神秘技术制造出来的物体，身上包藏着一股非常强大的力量，强大到甚至可以毁灭一个文明。人们围绕着这股力量展开了争夺，世界也随之陷入了混乱。在游戏中，被白骑士选中的主角拥有了变身的能力，他会在战斗中变成白骑士来对抗强敌。

◀超高自由度的战斗场景是本作的卖点之一，游戏中取消了回合制，采取贴近真实的战斗方式，为玩家带来超高的临场感。

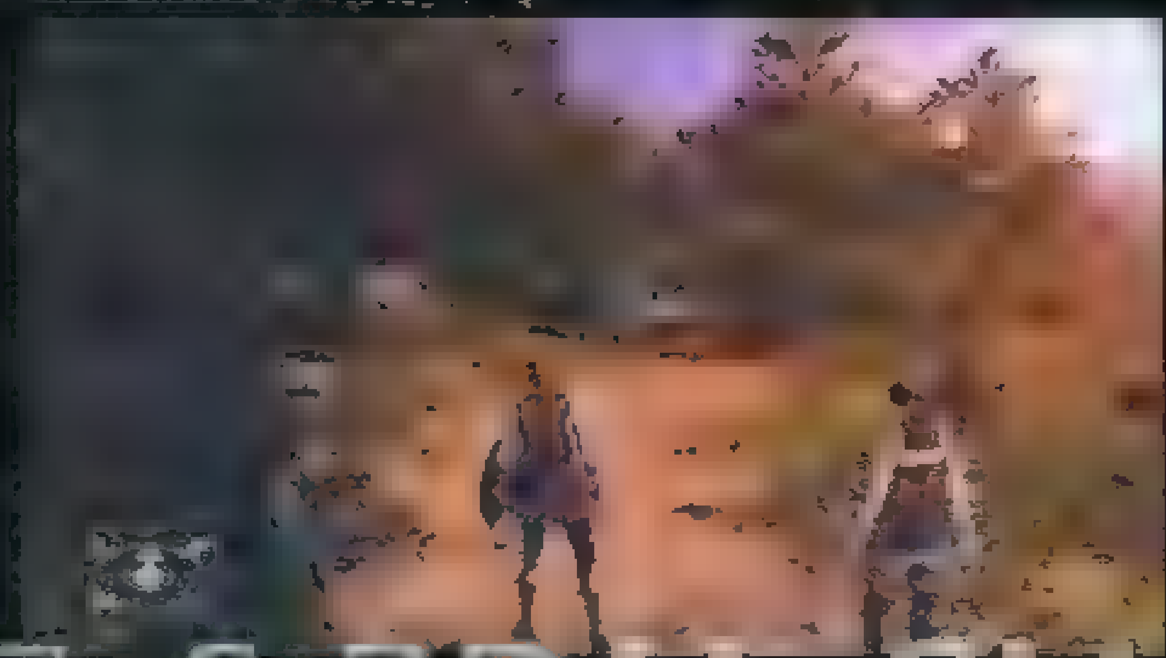


日野晃博
Akihiro Hino Level5的社长／《白骑士物语》的制作人

用PLAYSTATION3的强大机能表现出史无前例的宏大世界观

在本作的制作过程中共有两项挑战，其中之一就是如何去营造一个以巨兽为主题的庞大世界观。以前的主机由于贴图数量不够而无法精细地表现出那些巨大的物体，但是现在主机的性能大幅度提高，因此已经可以把以前无法实现的效果做出来了。为了完全表现出那些巨大的物体，我们制作了那些驮着城市的巨兽。在所有的巨型物体当中，都会有一种被称为"动力魔兽"的怪兽，它们会释放出巨大的能量，而这些能量可以被用来作为动力。比如，要是有一个要塞是以炎之魔神伊夫利特为动力的话，那么如果想要使该要塞散失功能的话就必须得击败伊夫利特。一个巨大物体的每个环节都会有相应的动力怪兽存在。在本作的幻想世界中会有很多像这样的巨兽出场。

关于白骑士这部分，最初是设计成主人公乘坐白骑士战斗的，但是如果要设计成乘坐式的话，白骑士的体长至少要达到20米才行。如果是这样的话人类就无法和它一起进行战斗了，于是我们就想像咸蛋超人一样设计成在异次元进行战斗，不过这样也许会让人觉得有点乏味。虽然人类和巨型怪物之间的力量差距非常大，但是我们还是想尽量让他们在同一个场合进行战斗，因为只有让他们在一起进行战斗过之后，才能强调出那种巨型怪物的强悍，这样才会显得有意思。考虑到一起进行战斗这一因素的话，将白骑士的体长设计成主人公身高的3倍——也就是7米左右的话刚刚好，以人类的视角从下往上看的话，白骑士的全身可以全部显示在画面上。于是我们就这样定下了白骑士的体长。但是新的问题出来了，在这种情况下白骑士的体长就变得太小而无法设计成乘坐式，因此我们就索性像现在这样把它设计成变身式了。总之本作是一部会让人热血沸腾的"变身英雄"系作品。



▲游戏中[illegible]主人公[illegible]女人[illegible]女[illegible]方[illegible]。[illegible]无可[illegible]中的女性并不是公主，那么和主人公一起逃出来的公主究竟在哪里呢？

NINJA GAIDEN Σ

NINJA GAIDEN

“超级忍者” 隼龙参上！

Xbox终极动作游戏精品再现
《忍者龙剑传》正式登陆PS3
跨越时代却传承了武者精神
隼龙的复仇之旅在次世代上展开



□新武器“二刀流”以速度见长，攻势相当凌厉

忍者龙剑传Σ

机种：PS3
厂商：Tecmo
游戏类型：ACT
发售日：2007年春
价格：未定

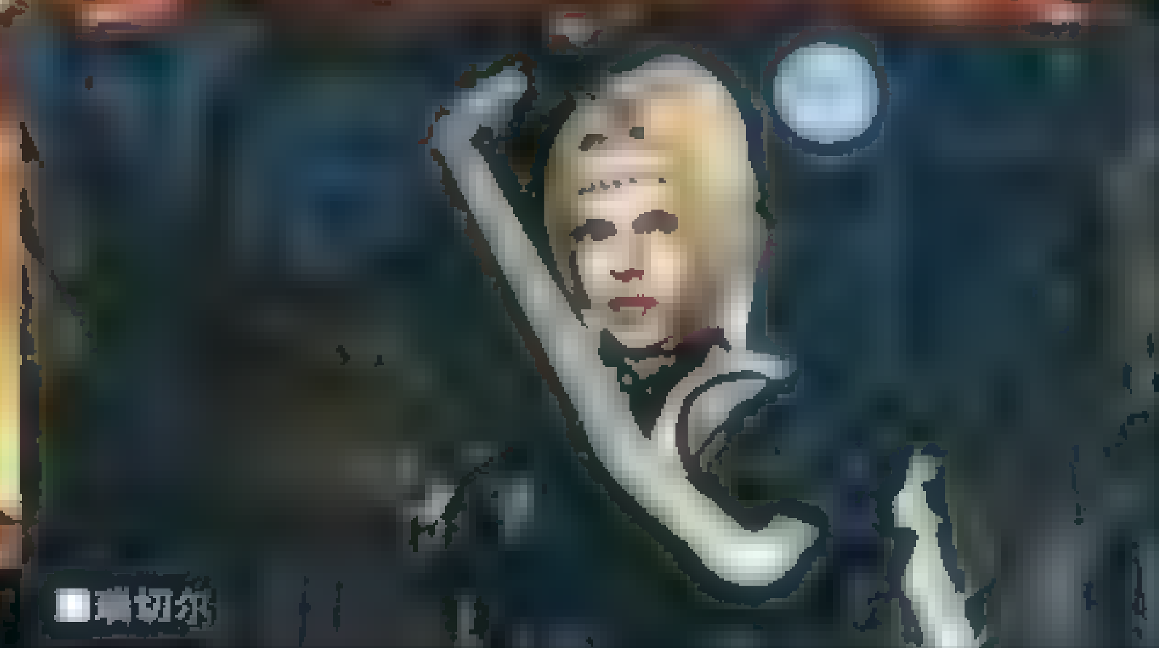

■女主角瑞切尔终于可以操作了，使用的武器是一把战斧

意外，却在情理之中

以《死或生》系列"闻名的Tecmo开发团队Team NINJA于本次TGS突然宣布将为PS3开发次世代作品，而第一作便是《忍者龙剑传Σ》(以下简称《忍龙Σ》)，并公布了一段三分钟的宣传片。在TGS开幕前公布的出展名单中，并没有《忍龙Σ》的名字，而近年来在微软阵营春风得意的Tecmo也一直没拿出过什么"拳头产品"支持PS系主机，此番新作震撼发表的确让人颇感意外。

从1988年街机版《忍龙》诞生以来，主人公隼龙便活跃在动作游戏的舞台上。在FC时代塑造经典与辉煌之后，蛰伏多年的《忍龙》经历数度延期，终于在2004年3月登陆Xbox平台，其超高的素质赢得了玩家与媒体的广泛赞誉，同时也成为Xbox动作游戏的旗帜。在推出了数个升级版后，很多的玩家已经在期待X360版《忍龙》的发表了，但是，Tecmo出于产品品牌及战略的考量，在进军PS3平台时拿出这样的重要作品以表诚意，却也在情理之中。


■第二章原本只是情节的房屋被烧事件，在新版本中增加了战斗的部分，其他流程也可能发生变化。


■瑞切尔


■吴叶

江川弥寿生 Yasuo Egawa

Tecmo(株) TeamNINJA 制作人

早矢仕洋介 Yosuke Hayashi

Tecmo(株) TeamNINJA 导演

不是加法而是乘法：次世代忍龙新要素分析

首先要明确的是，《忍龙Σ》严格意义上说并不是新作，而是一个加强版。Σ(SIGMA)是数学中的求和符号，在游戏标题中意指把所有的东西结合在一起。但从TGS公布的宣传片来看，制作方又在刻意表明这并不是一个简单的加强版。在新版本中已经确认的变化有以下几个方面：①**新画面，新细节**。影像一开始所展现的是隼龙在游戏流程第二章，在燃烧的屋子里与帝国武士的缠斗，火焰与爆炸效果十分惊人。而在第一章来到忍者屋敷前的空地处，无数在空中飘舞的落叶以及将敌人投向围栏时惊飞的乌鸦为血腥的斩杀平添了一份风雅。另外，PS3版中将不再有CG动画，所有剧情都会以即时演算画面重新制作。②**新能力，新武器**。隼龙原本就有"水上漂"的功夫，但在水面行走时并不能进行攻击，连动作大点的转向都不可以。在影像所展示的第十一章的水道场景中，隼龙似乎有了"水蜘蛛"的能力，可在水面上任意行走并攻击敌人，最后用饭纲落抱着敌人一起入水的动作真是帅呆了！而在第三章的飞空艇上，隼龙又使用了新武器"二刀流"，攻击动作拥有超绝的速度感，但因为双手持刀，似乎不能使用饭纲落。③**新敌人，新BOSS**。影像中展示了一段隼龙与帝国摩托车巡逻队的激战，(可能会让老玩家联想到FC的动作名作《热血硬派》)场面相当火爆。至于第十二章的火虫也不再是一条，而是五条！攻击方式也更为丰富。还有最终BOSS的走狗，那个戴礼帽的家伙居然变成了一个BOSS，他使用的武器是手枪，受攻击后帽子还会掉下来。第八章的武装直升机处会增加一个第三章的激光枪大汉，第六章的化石龙造型也发生了变化。在Xbox升级版中出现的拿鞭子的女BOSS也似乎会提前出现在第七章的礼拜堂内。④**新流程，新剧情**。包括火屋中的战斗、新敌人、新BOSS和敌人配置上的变化，《忍龙Σ》的流程与Xbox版本相比会有很多不同点。而情节方面，第二章中被杀害的巫女吴叶增加了戏份，应该会交待她的身世和与隼龙的关系。而性感的女主角瑞切尔也终于可以实际操作了，在与魔物的激战中，她的发型还会发生变化。

《忍龙Σ》在2007年春季就会发售，而在这段时间里，任务模式、网络功能等值得关注的内容也会一一揭晓，就让我们一同期待不久之后次世代《忍龙》的精彩表现吧。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

潜龙谍影4爱国者之枪

机种：PS3
厂商：Konami
游戏类型：ACT
价格：未定

没有斯内克的战争

有时你很难解释你对一个游戏角色的感情——
当"Old Snake"再度踏上战场之时
冥冥之中我们似乎已经看到了
与这位传奇英雄挥手告别之日
不过TGS06预告片最后的一秒钟
却再度给我们无限的暇思
斯内克，请别离开我们。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

背景音乐="Old Snake"

在本次的预告片中，我们听到了一段新的旋律。这段由古典吉他所演奏的名为"Old Snake"的旋律为整段预告片赋予了一种忧伤的情绪，这在某种程度上与"苍老的斯内克独自坚守在战场上"的意境十分地吻合。通过Konami在TGS现场的制作人脱口秀，我们了解到这段音乐正是出自前两作的主题音乐制作人哈里·格里格森－威廉姆斯之手。在会场上还播放了威廉姆斯从好莱坞的工作室寄来的影像问候，他谈到在《潜龙谍影3》之后他制作了40多部电影的原声音乐，虽然工作不断，但他在观看了50多遍《潜龙谍影4》E3预告片之后，决定继续为《潜龙谍影4》制作主题音乐！



▲只要保持静止的状态，"章鱼迷彩"就会自动启动，虽然说身上的武装带不会随之变色，但就那么一眼扫过去也是很难发现的。

6分钟全新预告片为你展示《潜龙谍影4》实际游戏画面！

本次的TGS展上，Konami小岛组如约而至，公开了《潜龙谍影4爱国者之枪》的全新预告片。本次的预告片与前几次预告片的最大不同就在于预告片是由实际的游戏画面所组成的，当然了，为了保证预告片的观赏性，制作组对游戏的视角进行了一些调整，不过，我们看到的就将是明年我们玩到的，这一点已经是毫无疑问的了。



▶看得到斯内克在哪儿吗？借助"章鱼迷彩"，手持匕首与手枪的斯内克已经潜行到敌人的身后，接下来当然就是给予敌人致命一击了！

"章鱼迷彩"的实战运用

既然是展示实际的游戏画面，那么游戏的新系统就不可避免地首次正式曝光。在E3展时我们曾经见识了斯内克利用全新技术"章鱼迷彩"躲过两台"月光"的围捕，而在本次TGS的预告片中，我们看到的是斯内克在实际的游戏当中使用"章鱼迷彩"的情况。"章鱼迷彩"的使用方法是"原地停几秒钟不动就会自动开启"，开启之后会根据周围的环境自动调节以达到伪装的效果。不过，当斯内克再度行动之后，这种迷彩效果就会消失。



▶CQC在《潜龙谍影4》中将得到强化，斯内克的动作将更加真实细腻可信。

从预告片看新操作

在本次的预告片中我们看到斯内克有了许多全新的动作，比如在地面侧向翻滚、仰面躺在地上向上方射击、在斜坡上以一种很特别的方式爬行等等，当然了，还有装死。现在我们暂时还不知道这些动作具体是如何操作的，不过有消息指出这一次制作组会利用到PS3手柄新的感应功能，让斯内克的动作更加多元化。





▲画面以主视点的状态迎击月光，在影像中我们可以看到斯内克用M4将月光打倒的情景，难道这是在暗示月光的弱点是在底部吗？

Virtua Fighter 5

VR战士5

机种：PS3
厂商：SEGA
类型：FTG
发售日：2007年春
价格：未定



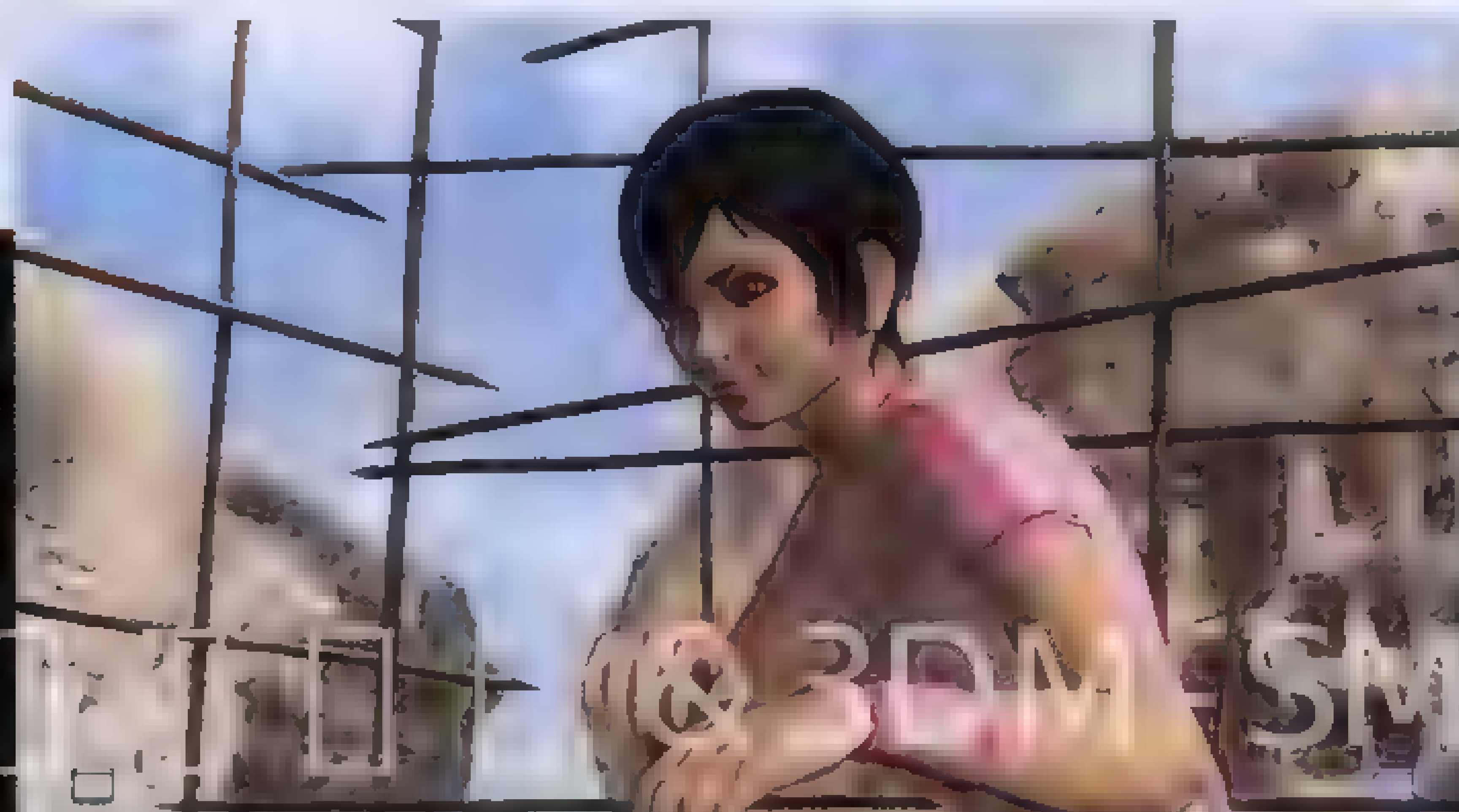


为追求强者之道而不断战斗 “3D格斗鼻祖”再次突破极限

《VR战士》在具有历史意义的诞生过程中，开创了“3D格斗游戏”这一全新的游戏类型，历经十三年辉煌后终于迎来了第五次进化，而舞台则选择在了PLAYSTATION3上。让我们用无与伦比的技术和力量将对手彻底击败吧！

Virtua Fighter 5

©SEGA



这里是对战格斗游戏的最高峰

3D格斗游戏的代名词——《VR战士》系列诞生于2D画面游戏占据绝对主流的年代。在当时，无论是角色还是场景，全部都以3D画面表现的作品绝对是具有划时代意义的。游戏的发展也因为出现了《VR战士》(以下简称《VF》)这样具有开拓精神的游戏而逐步迈向新的领域。今年是《VF》诞生的第十三个年头，带有“5”这个字符的系列正统续作也终于出现在玩家面前。2006年9月，《VF5》街机版正式稼动，在日本全国范围内再一次掀起“VF热”。而早在今年5月的美国E3展上，世嘉已经宣布会将《VF5》向次世代主机移植，目前所针对的机种只有PS3。因为本作的发售日定于2007年春季，所以《VF5》很可能会是PS3发售初期惟一值得关注和购买的格斗游戏。

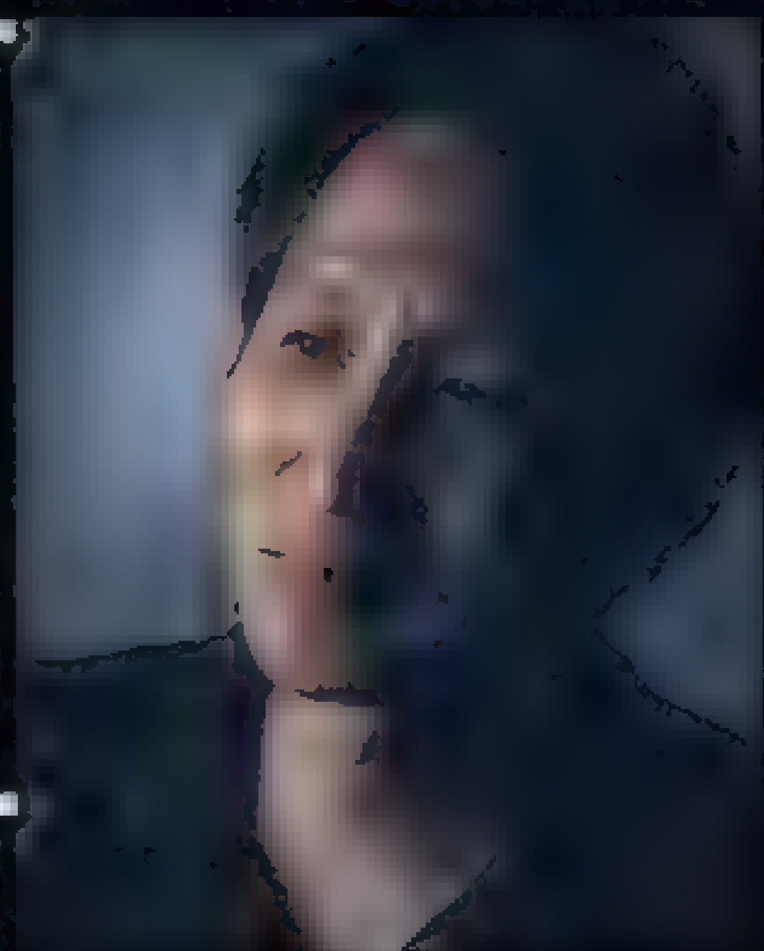
从一开始，《VF》就致力于在技术领域的突破，在此方面也的确显现出君临3D格斗界的气度与实力。在最新研发的街机基板的支持下，《VF5》具有精细的HD画面，并运用了5.1声道的震撼音响效果，单纯的技术表现已经相当惊人。而从游戏本身上看，逼真的动作、个性化的角色以及更显严谨的新系统让人很难从中找出死角。领先于时代的《VF5》俨然成为了3D-FTG世界的珠穆朗玛。











片冈 洋
Hiroshi Kataoka
(株)SEGA AM软件开发总括部长 PS3版《VF5》总指挥

最初的梦想：从现场试玩看“完全移植”

了解《VF》的玩家可能知道系列家用机版本十三年来一直追寻着同一个目标，那就是“完全移植”，只是世嘉大型街机在技术力上总是不同程度地超越同时代的家用主机，移植度不足或美其名曰“游戏性移植”便成为了《VF》系列”挥之不去的宿命。时至今日，100%移植这个系列最初的梦想终于有了实现的可能。借助PS3强大的机能，街机版细致入微的画面得以还原，而5.1声道所表现出的打击音效也是爽快感十足。另外，随PS3版《VF5》同期发售的还有全新造型的专用摇杆，厚重的摇杆主体加上强化后的防滑设计力求让格斗迷们真切体验大型街机的临场感。

GOUKI等几位赴日编辑在本次TGS世嘉展台亲手试玩到《VF5》之前，他们心中对“《VF》系列”老大难的移植度问题多多少少还是有些疑虑的。那么试玩现场的情况到底是怎样的呢？《VF5》试玩区在世嘉展台中占据了重要的位置，并分为豪华试玩间、一排对战试玩台和两排单人试玩台三个部分。所有试玩台均配备了57英寸等离子电视以及《VF5》专用摇杆，这可能是厂商推荐的标准配置吧。因为有足够的试玩台，而且还定下了输了下、连赢三局也得下的试玩规则，所以一般排十分钟队就能玩到。豪华试玩间外还有一块巨大的屏幕，会将玩家对战的画面对外播放，所以对自己没有信心的玩家一般不会进入这个玻璃房间。据GOUKI称，他在试玩时一直把头往前凑，恨不得把脸贴到屏幕上，那画面真的是太锐利了，清晰得让人难以置信！专用摇杆的手感极为出色，且重量感十足，在进行激烈操作时也是纹丝不动。而且到目前为止，包括新角色猴拳少女艾琳和墨西哥小个子摔角手艾尔·布雷兹在内的全部13名角色都可以使用。而GOUKI使用的沃尔夫在胜了一局后败给了一个女性玩家操控的日守刚手中，可见《VF》在日本玩家中拥有极高的群众基础。GOUKI在去秋叶原拍摄外景时，还去了世嘉游戏中心进行对照，发现街机版画面与PS3版全无二致，其移植版的开发度之高让人备感欣喜。

目前PS3版《VF5》开发团队应该是把主要精力放在了家用机版的原创模式上，而网络功能的调试也是一项工作重点。游戏主体从试玩情况来看已基本完成。我们也希望能在明年[illegible]月左右看到PS3版《VF5》如期发售，而那天也将成为3D格斗爱好者们的节日。

PS3劲作试玩

PS3可以说是这次TGS上的绝对主角，降价、规格调整、实际游戏等利好消息让玩家们恢复了对它的信心。在实际试玩中记者们看到在机能上PS3的确是非常强劲，虽然还是初期的游戏，但潜力肯定是无穷的，比如《山脊赛车7》、《鬼泣4》、《装甲核心4》等游戏的高素质表现让人欣喜，而《天剑》、《龙穴》、《怪物王国 未知领域》(暂名)等新贵的出现让玩家对PS3的前景充满了希望。在展会上SCE的PS3试玩区是人流量最大也是最拥挤的，排队试玩的平均等待时间也是最长的，这从一个侧面反映出日本人从骨子里还是比较看好PS3的。总的来说这次PS3给了对手一个有力的回击，也一雪今年E3上的尴尬。而且请大家不要忘了，像《最终幻想》之类的顶级作品现在还只露出了冰山一角，当它们真正拔剑出鞘时，结局就不得而知了。



GT赛车HD　RAC

游戏原名：Gran Turismo HD　厂商：SCE　预定2007年内

GT到底还能有多真实?

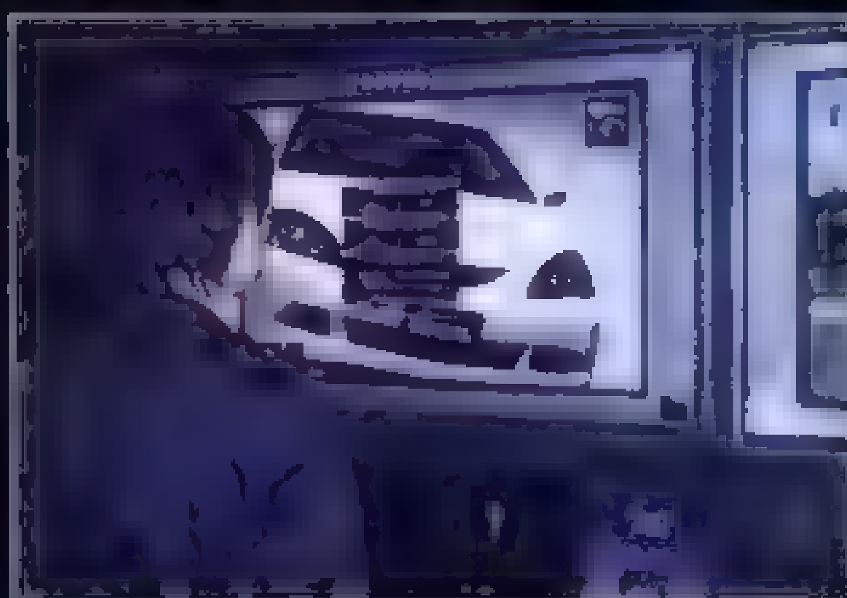


▲游戏的背景做得极为细腻，很有层次感。



▲注意汽车的反光，还映有背景的一些东西哦。

试玩内容 《GT赛车HD》的试玩台可以说是SCE展台内数量最多、设备最豪华的试玩台，其中一半数量的试玩台配置了体感座椅和GT专用方向盘。本次TGS提供的试玩虽然只有一条赛道和八辆赛车，但仍然凭借其高素质的游戏品质获得了玩家好评。首先从画面上来说，无论是赛车还是赛道的精细程度超过了目前所有的赛车游戏，车身的贴图让人简直挑不出一点瑕疵，赛道无论是远景还是近景都和真实世界中没有两样。从操作感上来说，和《GT4》倒是没有什么区别，最遗憾的由于PS3手柄没有振动，临场感少了许多。最惊喜的是这次《GT赛车HD》终于加入了法拉利旗下的名车，这令玩家对游戏有了新的期待。



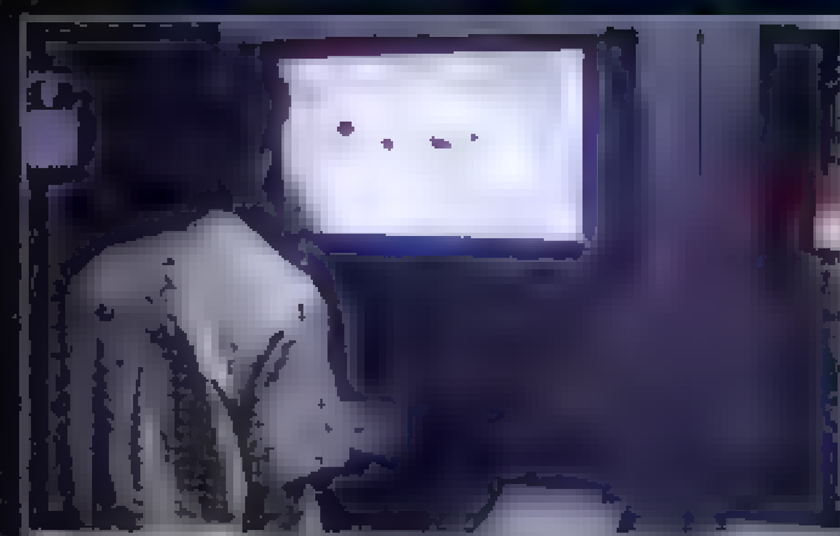
▲这位老兄其实技术水平真的不敢一提。

试玩感想 其实从严格意义上来说，本作并不是一款新作，只是在《GT4》的基础上运用了PS3最新机能重生的一款作品。

装甲核心4　ACT

游戏原名：Armored Core 4　厂商：FromSoftware　预定2006年12月

次世代机能的真正体现



▲这位老兄的机器再过几秒后就死机了……

试玩内容 在试玩版的最初，会有3波密集的飞弹袭来，按照工作人员的介绍是可以用武器击落，但看着迎面扑来的弹幕，十六夜还是选择了躲进基本成为废墟的城市中。飞弹过后是超过20架的直升机编队，不过它们的攻击频率很低，基本上就是靶子。BOSS与玩家驾驶的AC一样同为两足型，惟一有威胁的武器只有一门高能激光炮，只要事先能够观察到炮口闪烁的蓝光，就能有时间成功回避。由于游戏中同时出现的目标非常多，因此玩家在与机动性高的敌人缠斗时经常会误锁定其他目标而错失进攻的机会。

试玩感想 本作确实没有让人失望，因为实际游戏画面与早前公布的宣传影像基本没有差别。同屏敌人数量非常多，战斗场面非常火爆。惟一美中不足的是当大量类似爆炸等效果同时出现的时候，游戏会出现拖慢，希望正式版中能够得到改善。



◀▼实际游戏画面与这几张宣传图差别很小。

抵抗：灭绝人类　FPS

游戏原名：Resistance: Fall of Man　厂商：Insomniac Games　预定2006年11月[illegible]日

TGS上惟一能够一玩的FPS



▲可惜本次试玩只提供了单机模式。

试玩内容 欧美人所热衷的FPS游戏在亚洲市场并不怎么受关注，这一点在本届TGS上就得到了最好的体现。参展游戏少得可怜不说，排队试玩的人数也无法与其他类型游戏相比。在本次TGS提供的试玩版中，玩家要与电脑控制的队友一同突破蝗虫战士的防线。敌人的数量基本保持在4至5人左右，如果注意利用废墟进行掩护的话还是不难对付的。



▲游戏中敌人的造型并没有什么魄力。

试玩感想 正如前面所说，在《战争机器》缺席的情况下，《抵抗：灭绝人类》成了美式风格最浓的游戏，又由于日厂的所谓“第一款FPS”实在是素质太低，如此在本届TGS上惟有这款游戏能够让人一试。FPS是最能够显示主机机能的游戏类型，然而在试玩版中基本感受不到所谓“次世代”的存在。爆炸的火光以及飞扬的尘土无法吸引玩家的眼球，射击时后坐力的表现单一无变化，命中敌人时要体现出子弹的冲击力。希望以上这些缺点只是因为是试玩版。

友情提示 本期Gamehalo DVD中收录了《GT赛车HD》、《抵抗：灭绝人类》……的影像。

审判之眼 TAB

游戏原名 The Eye of Judgment 厂商 SCE 预定2007年春发售

卡片游戏的极致表现!


▲游戏能够实时反映玩家的动作。


▲本次TGS只展出了"9格版",因此相对来说战斗并不激烈。

试玩内容 相信只要是卡牌游戏的爱好者看到原本平面的东西被3D化时,心情一定都会非常激动。《审判之眼》便是通过小型摄像机感应下方范围内卡牌的特征,并将之在屏幕上3D化。然而游戏中那些形态各异的生物并不仅仅是3D化这么简单,它们被"召唤"上场后不仅拥有各自独特的动作,更能够根据周围的变化做出相应的反应。在试玩中,玩家可以用手去"触碰"这些生物,而它们有些会选择侧向一边回避,有些更会做出攻击的架势。

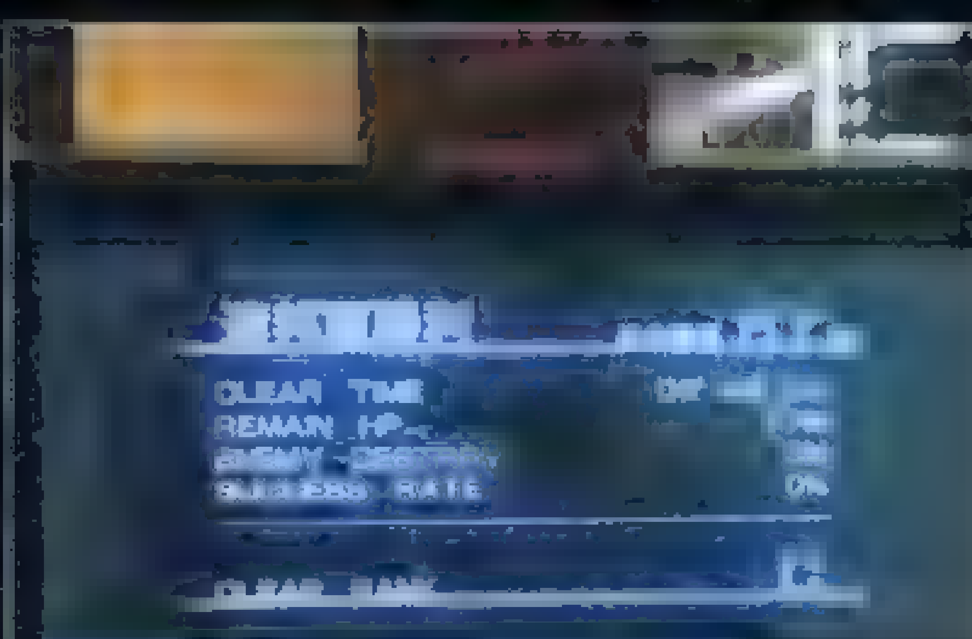
试玩感想 迄今为止的卡片游戏都是要依靠脑内变换的,不过《审判之眼》终于真正将空想具现化了。虽然目前试玩版中玩家只能在3×3的方阵中进行对战,但正式版推出时呢?其实单从游戏性质来看本作并没有什么突破,规则也好,战斗形式也好。但正是由于增加了这个创意,圆了众多卡牌玩家的梦想。

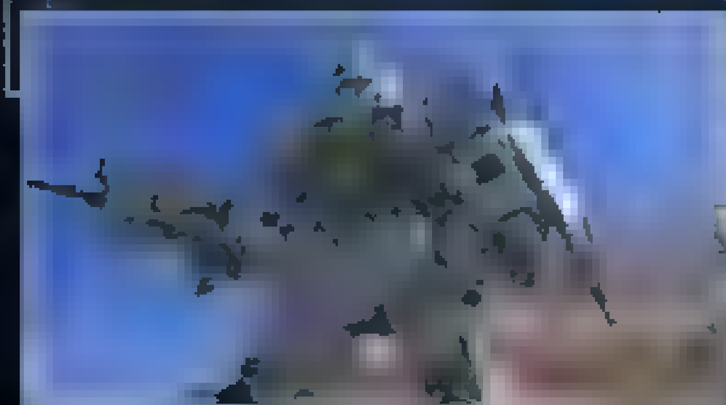
机动战士高达 锁定目标 ACT

游戏原名 Mobile Suit Gundam Target in Sight 厂商 NBGI 预定2006年11月11日

得益于别人失败的幸运儿

试玩内容 首先要说的就是虽然官方宣称游戏的完成度为80%,但TGS上所提供的试玩全都标有"TGS版"的字样,而且光是在十六夜排队等待试玩的那40分钟里,死机现象就不少于6次。试玩版中玩家可以选择驾驶连邦或吉翁的机体,任务全都是在5分钟内消灭所有敌人。战斗并没有难度,但因为机体对玩家的控制反应缓慢,因此完全无法实现类似PS2上众多同类型游戏那种高速高机动的战斗。




◀试玩版画面很出色,只可惜死机太频繁。

试玩感想 高达题材的游戏重点只有两个,机体和战斗。本作对于机体的表现力求真实,装甲上不仅增加了旧化效果而且还能够看到残损的地方。战斗方面并没有什么突破的地方,操作机体的方法并不复杂,而攻击的命中率(尤其是射击系武器)非常高,无形中降低了游戏的难度。凭心而论,这款游戏的素质最多只能用一般来形容,机体的动作比较僵硬,而且玩家在操作过程中会感到机体反应缓慢。不过得益于另一个机种上的另一款高达游戏更为糟糕的表现,本作在TGS上的展出还是很成功的,排在试玩台前的一条条人龙就是最好的证明。

源氏 神威奏乱 ACT

游戏原名 GENJI 神威奏乱 厂商 SCE 预定2006年11月11日

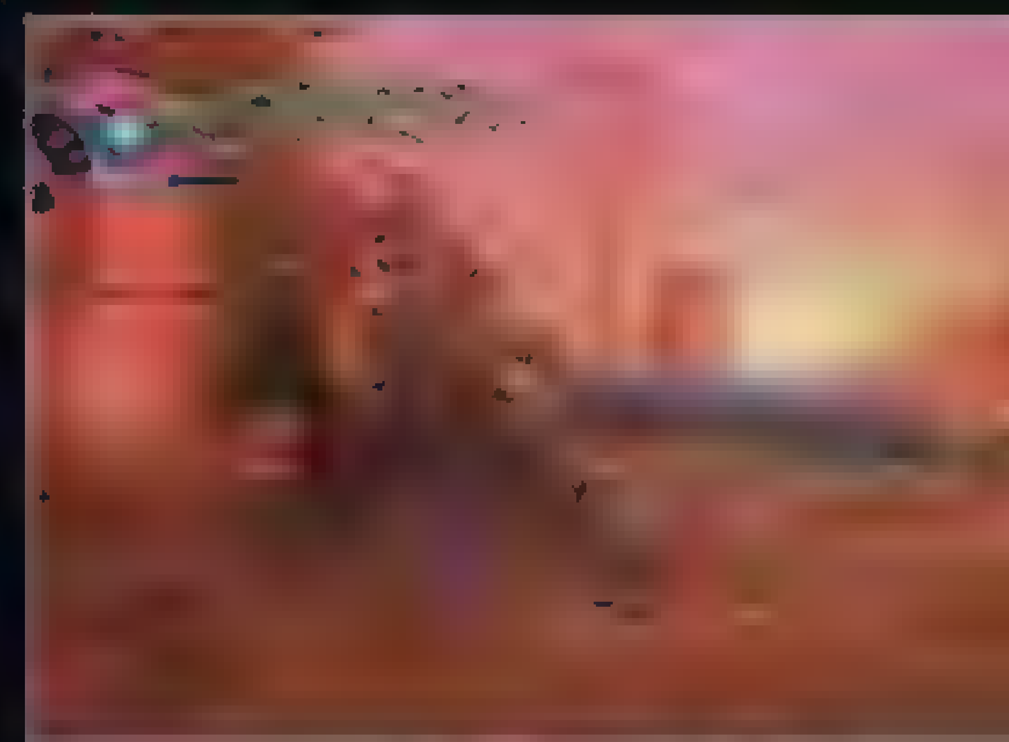
只有日本人才能做出的游戏!


▲作为PS3首发游戏,本作有着不错的素质。

试玩内容 《源氏 神威奏乱》的试玩台在SCE的展区现场设置了8个试玩台,由于前作的不俗表现,使得前来试玩的人络绎不绝。游戏中玩家可以操作源义经、弁庆、静御前三位角色,通过按十字键进行人物的瞬间更换,其中上方向为义经,左为弁庆,下为静御前。

通过三位角色交换的新系统,游戏与前作有了巨大的变化。首先,游戏中在攻击时可以通过切换角色来形成连击;其次,游戏中必须使用特定的角色才能通过特殊的障碍,比如有巨大岩石挡路时,必须使用弁庆的蓄力攻击才能通过。义经使用的武器是双刀,不仅速度快攻击力高,还增加了可以在墙壁上行走的新能力;弁庆使用的还是大铁棒,可以按住攻击键蓄力,蓄满后会发出连续旋转的强力攻击技;静御前使用的是伸缩自如的武器"微尘",攻击范围超大,并且可以同时对多名敌人进行攻击,还可以利用"微尘"缠绕远处的固定物使自己快速向该方向移动。前作中的"神威系统"在本作中得以进化,前作中需要等待敌人进攻才能发动的该系统在本作中可以自由地发动,发动后敌我双方将进入异空间,此时根据画面的提示输入按键便会逐一击倒敌人,而如果按键失败则会结束返回一般战斗画面。

试玩版中共包括两个场景,首先是在一个山地场景,玩家需要切换三位角色击败敌人方可通过,当击败所有敌人后,会在一个洞穴中发现一个宝箱,从中可以获得分别对应三位角色的三种新武器。不过试玩版无法装备他们。游戏的第二个场景是一处比较空阔的战场,要求玩家操作三位角色在限制时间内消灭20名敌人,在击败这些士兵后,一只巨型螃蟹敌人"平家蟹"出现,此时义经和静御前的攻击基本上是无法对其造成伤害,而使用弁庆的蓄力攻击三次便可以将其消灭。


▲战斗时能随时切换操作角色是本作的一大看点。

试玩感想 此次的试玩版比较令人失望,无论是游戏画面、手感、视点方面都不能让人满意。尤其是视点,本作的视点是自动变化的,不能手动调节,而笔者在与平家蟹的战斗中甚至出现看不到敌人的,打起来很痛苦。

龙穴 AVG

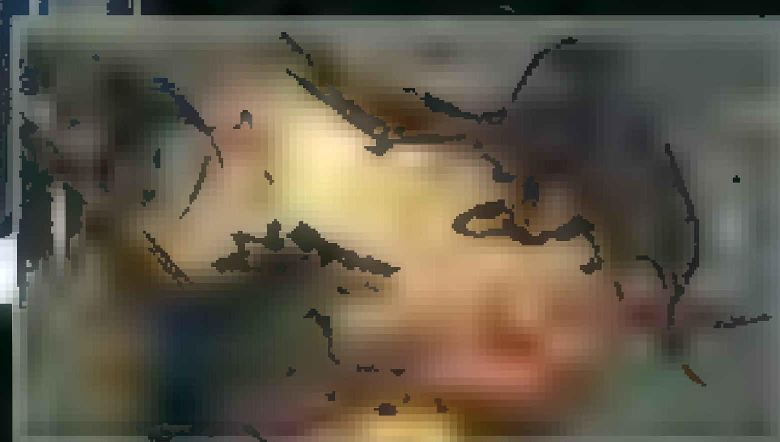
游戏原名 LAIR | 厂商 SCE | 预定2007年春

发生在龙与人类共存世界的战争

试玩内容 在本届TGS上的PS3试玩游戏中《龙穴》并不是很出众的，但它却给笔者带来了意想不到的感动。驾驶巨龙在空中飞舞与敌人作战，这很容易就让人联想到《铁甲飞龙》和《龙背上的骑兵》，其实由于本作分为骑龙的空中战和地面战，这确实让人有玩《龙背上的骑兵》的感觉，但PS3上的游戏的确在许多方面给人很震撼的感觉，即使看上去很相似，但实际拿在手上玩起来的时候就完全不一样了，说实话，《龙穴》在气势、气氛的烘托上要更胜一筹，那翱翔天空的速度感以及俯冲的视觉冲击力都不是那两款游戏所能比拟的。

《龙穴》的方向操作是靠PS3手柄的体感系统来进行的，向左或向右倾斜手柄龙就会向相应的方向飞去，而上升和下降则与许多飞行模拟游戏一样，是将手柄向相反的方向倾斜，即向下倾斜手柄则飞龙上升，下上倾斜手柄则飞龙下降。L1和R1键负责锁定敌人，锁定敌人后按□键龙就会向其喷火，长按的话还能发出威力更大的火焰喷吐攻击，在锁定的情况下按○键是让龙进行撞击，可以撞击敌方飞龙，此时人还能跳到敌方飞龙上杀死敌方的龙骑士以及杀死敌方的龙，△键是操作人骑上龙或让龙降落地面，×键则是加速，左摇杆是使用鞭子，使用鞭子也能起到加速的效果，在地面挥鞭还能让龙提速或放慢脚步。





▶空中飞龙的激斗是游戏的看点之一，非常刺激。



▲在地面战上以一当千的感觉真的很爽，人类的脆弱尽显无遗。

地面战是很有气势的，骑着龙向地面的士兵喷火，还能按○键用龙爪攻击，而如果敌方射箭的话箭还会插在龙的身上，在起飞时还能看到龙抖动身体将箭甩落的动作，这些虽然是些细小的动作，但能感受到制作人的用心之处。

试玩感想 从总体而言《龙穴》给人很大气的感觉，背景也做得很细腻，但试玩版中有些显得帧数不足，并且伴随着死机和读盘时间长的缺点，当然，这毕竟是试玩版，有这些缺陷是可以理解的。在操作上游戏对微操的要求还是比较高的，而且反映在受柄上很灵敏，再加上体感操作，估计还要一定的体力哦。

鬼泣 4 ACT

游戏原名 Devil May Cry 4 | 厂商 Capcom | 发售日未定

问答无用，喧哗上等！

试玩内容 《鬼泣4》的试玩展区设置在Capcom公司展区最显眼的地方，试玩区内共准备有12个试玩台，展区上方的大屏幕不断地播放《鬼泣4》的TGS 2006宣传影像。前来排队试玩《鬼泣4》的人非常多，最多时排在最后的玩家需要等待3小时40分左右，这足以看出"《鬼泣》系列"在日本的人气程度。

游戏的视点以及移动等与之前"《鬼泣》系列"基本相同。左摇杆控制尼禄的移动，右摇杆控制镜头的移动，□是枪攻击，△是键攻击，×是跳跃键，而○是本作新追加的特殊攻击方式"DEVIL BRINGER"，其中近距离按○为投技，R1（锁定键）+○则是将远处的敌人拉近。

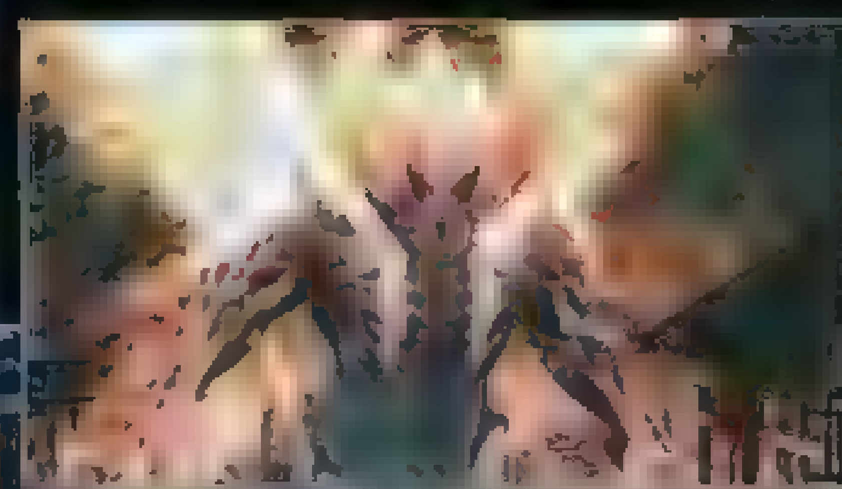
尼禄的枪、剑攻击方式与但丁基本类似，只是特殊的"DEVIL BRINGER"使游戏发生了很大的变化。尼禄的右拳有着火焰的特殊效果，每一次攻击都会有一条火龙沿着拳的方向喷出，效果惊人。近距离的投技是先用钩拳将敌人挑起至半空再将其砸向地面，地面随之龟裂，并会使敌人稍微弹起，此时可以使用枪和剑进行追加攻击。使用R1+○将远处的敌人拉近是本作的最大特点，尼禄通过右手释放的火龙可瞬间将敌人拉近，或者使倒地的敌人再次浮空，因此尼禄在攻击过程中基本不会有停顿，击倒一名敌人又可以将其他的敌人拉近并继续攻击。

游戏中的场景是欧洲风格，建筑物等的表现十分的细腻，怪物们的表现也远远超过前几代，不过其长相大多与之前的有些相似，敌人的行动十分迟缓，攻击意识很差，系列之前的浮空剑技、高速突进剑技、紧急回避等依然存在，相信在正式版中还将会有新的招式和操作增加。试玩版十分的短，在切换了几个场景后尼禄来到了一个广阔的场景中，此时一个浑身火凶恶无比的巨大敌人出现，当它正准备进攻时屏幕出现了"COMING SOON……"的字样，试玩就此结束。



试玩感想 游戏给人的第一感觉就是画面非常好，并且丝毫没有拖慢的现象发生，各种招式的特殊效果也十分华丽。另外游戏基本上没有读盘时间，游戏进行非常的流畅。从各方面来说，目前尚在开发中的《鬼泣4》是能够令所有《鬼泣》系列FANS满意的作品，相信正式版《鬼泣4》还会在现在的基础上有所突破。





▲本作在视觉效果上相当惊人，场景不仅干净细腻，特效的表现也很有冲击力。



▲游戏继承了前几作华丽、热血、酷、炫的特点。

战鹰 STG

游戏原名 WarHawk 厂商 Incognito 预定2006年11月17日

SONY开拓新创意的排头兵！



▲作为SONY开拓新创意排头兵，《战鹰》能否与其他厂商相抗衡呢？

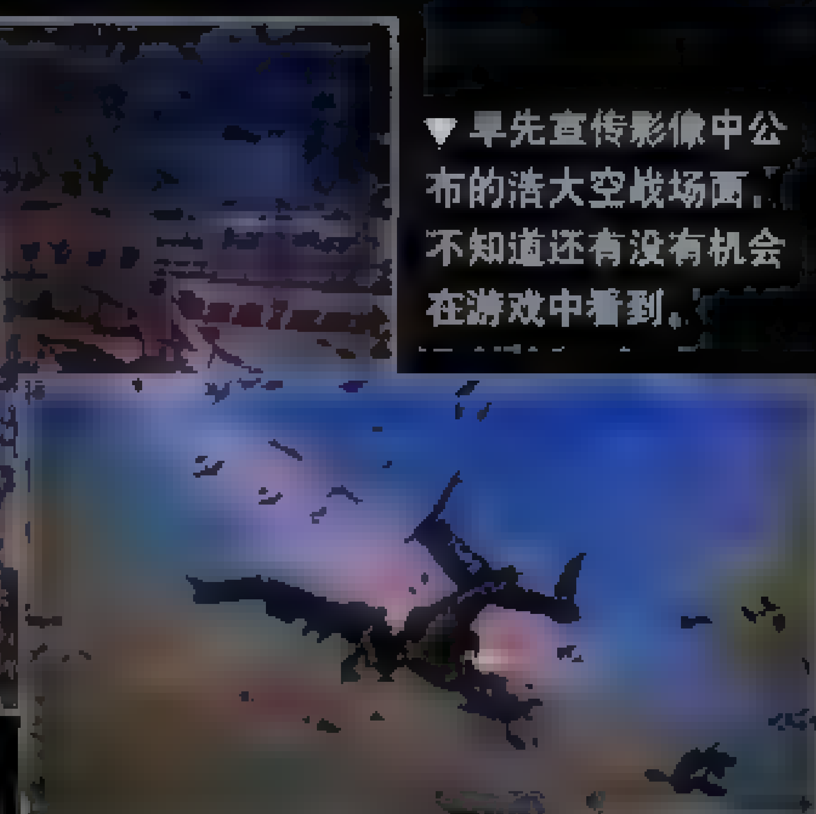
试玩内容 《战鹰》这款游戏可以说从公布到今年TGS试玩，经历了很大的改变。记得最早游戏公布时只有一段CG影像，而官方的宣传是强调同屏会有多少多少的飞机同时战斗。在Wii的操作方式公布后没多久，厂商便将目前被采用的手柄控制方式推了出来，而游戏风格也从原来的空战变为了带有空战要素，并且还能够驾驶其他机械。

游戏的试玩台被放置在一个特别搭建的房间内，不过与其他游戏的试玩不同，玩家在碰到手柄前需要站在门口观看操作指南。其实游戏的操作并没有想像中那么复杂，手柄的转动会直接被反应到飞机的运动轨迹上，但令人遗憾的是用手柄控制飞机运动并没有宣传片中那么流畅、灵活(当然，也可能是因为十六夜蹩脚的技术……)。试玩采用的是5对5组队战模式，十六夜与一家4口(最大的男孩也就初中模样)分在了一组。原本以为必败无疑，但没想到那4位的表现真是令人意想不到，不仅很快就适应了手柄特殊的控制方式，更是从中期开始便压制住了对手的攻势。十六夜在初期驾驶飞机与敌人拼了几次命后便转战来到地面。游戏中玩家被干掉后会在固定地点复活，之前在空中确定好敌方的复活点后，十六夜便驾驶坦克守在那里，之后就是一炮一个……

试玩感想 说实话，当初《战鹰》公布的时候十六夜完全没有看好它，总感觉这种"人有我也要有"的不理智做法非常让人讨厌。当然，并不是说仅仅通过这次试玩，自己的想法便180度大转变，但确实是有所改观了。利用手柄的倾斜与转动来控制飞机这一创意虽然并不新颖，但确实只有来到次世代后才能真正实现。根据实际试玩情况来看，游戏的完成度很高，尤其在驾驶各种车辆、飞行器方面。试玩中飞机的操作手感比想像中要好得多，但只可惜手柄对玩家动作的判断并不灵敏，尤其是机头的微调基本很难实现，因此经常能够在试玩过程中看到天空中几架飞机同时像喝醉了一样大幅度上升下降——只希望正式版中能够有选项切换为普通控制模式。与略显累赘的飞机控制方式相比，驾驶地面各种车辆就让人感觉很舒服，不过相信即使听了十六夜前面所说的，绝大部分玩家还是会义无反顾地去驾驶飞机，毕竟这种控制方式还是非常有意思的。



▲试玩版中的一幕，除了飞机外玩家还能够驾驶坦克和吉普车。



▼早先宣传影像中公布的浩大空战场面，不知道还有没有机会在游戏中看到。

天剑 AVG

游戏原名 Heavenly Sword 厂商 SCE 预定2007年春

斩断命运枷锁的无双女剑士！



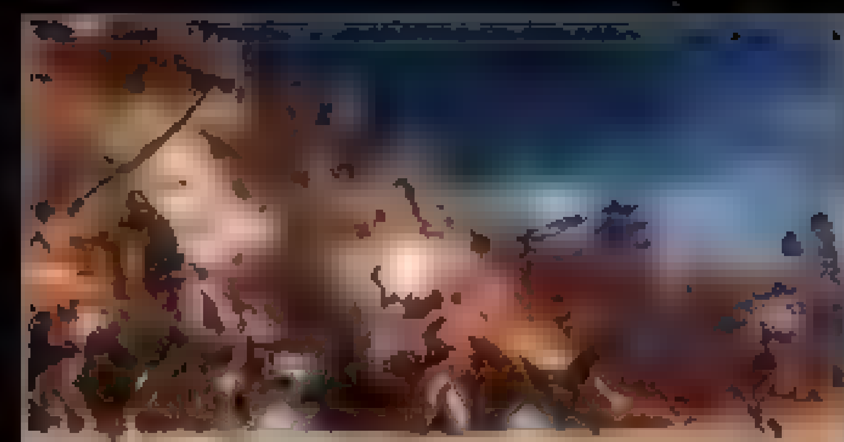
▲现场试玩时玩家不时发出惊叹，对游戏画面赞叹不已。

试玩内容 在今年E3上《天剑》初露锋芒就给人留下了深刻的印象，流畅的动作、细腻的人物表情、华丽的战斗都让人津津乐道，而且给游戏中国王做动作捕捉(特别是面部)和配音的是《指环王》中咕噜的动作捕捉演员安迪·瑟金斯，这也吸引了许多非游戏群体对其侧目。游戏在整体风格上是很明显的欧美风格，但主人公以及敌人的服装却接近东方风格，所以给人新奇的感觉。

本次TGS《天剑》一共提供了5台试玩机，虽然试玩内容与今年E3上的一样，但每天还是处于满员状态。游戏的操作为：□键为攻击1，即普通攻击；△键为攻击2和反击；○键是必杀技(其实就是摔投技)；×键为拾取或投掷物体以及做出一些其他动作(估计应该是打开机关之类的解谜指令)。按住L1键则处于锁剑架构，按住R1键则处于大剑架构，左摇杆为移动。游戏攻击主要是使用×、△和○键，基本上是连按□键进行攻击。按下L1或R1会处于不同状态，按住L1键会从二刀流变为锁剑状态，此时主人公会挥舞着带有锁链的剑身进行大范围攻击，从实际试玩的情况来看用锁剑状态进行攻击反而方便一些，虽然在收招时有些许硬直，但影响并不大，而且范围广、挥剑速度不慢是其最大的优势。按R1键主人公会把两把剑合在一起形成双手手握一把大剑的架构，大剑砍人速度稍慢，但威力很大。在攻击时可以随时在普通攻击、锁剑攻击和大剑攻击间进行随意切换，所以并不影响流畅性。○键为摔投技，而且可以在连打□键后接摔投，根据主人公面对敌人方向的不同还有不同的摔投技出现，摔投时角色无敌，并且伴随着大魄力的特写演出。在消灭杂兵后是BOSS战，给予最后一击时会有QTE的指令出现，按对方向就会给予敌人华丽的最后一击。



■游戏中主人公的动作非常多。



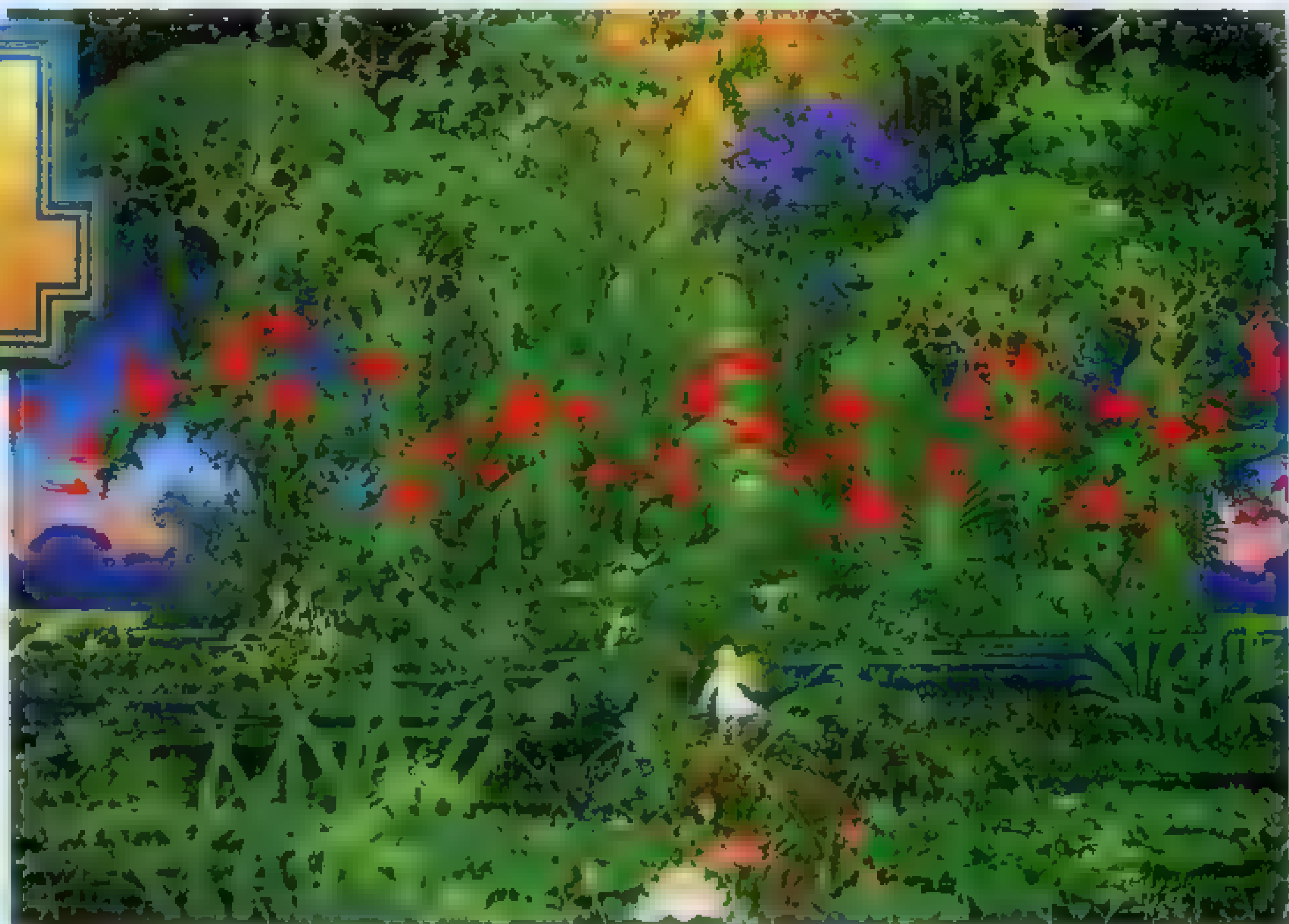
▲注意远处的背景，看来本作充分发挥了PS3的强劲机能。



▲大家注意，看来除了剑以外主人公还会使用其他武器。

试玩感想 画面细腻，打起来非常爽快，人物招式动作华丽，在打击感方面很有魄力，招式输出和QTE很有趣，但在打击感方面还有待增强。

聖剣伝説4



文 猫太

“《圣剑传说》系列”正统续作《圣剑传说4》终于要在SFC版《圣剑传说3》发售的十一年后登场了！本作是系列第一次采用全3D形式，无论是战斗、城镇或地图，都将给我们带来一种全新的感受，让我们体验到一种前所未有的新鲜。



牵动故事发展的新角色



斯特劳德

年仅7岁就继承了冰之国洛利玛王位的年轻国王。斯特劳德在得知“大树之种”就存在于伊鲁加岛后，为了得到其力量，他对伊鲁加发动了进攻。在他那冷彻的眼中，我们似乎看不到一丝怜悯……

“我可不管这世界会变成什么样。”

玛娜传说之始

《圣剑传说4》的舞台是在《圣剑传说DS 玛娜之子》的10年前，故事围绕着被树之村村长捡到并抚养长大的少年艾尔迪以及树之村的“大树巫女”莉琪亚展开。在既没有“玛娜之树”，也没有“玛娜圣域”的伊鲁加岛上，故事开始了。而这一切，便是玛娜传说的起始……

少年艾尔迪与少女莉琪亚所居住的树之村遭到了洛利玛的袭击，当两人慌慌张张地回到村子时，却发现那里已经被完全占领了……为了拯救村子，艾尔迪和莉琪亚前往树之祠，准备向沉睡的“传说的守护圣兽”求助。在那里，他们发现了种子。当艾尔迪接触到种子的那一瞬间，种子发出了耀眼的光芒，与光芒同时出现的，是缠绕在他右臂的藤蔓……



▲在树之祠里，艾尔迪和莉琪亚发现了一个奇异的种子。

艾尔迪发现种子之后……



◀ 种子突然放出耀眼的光芒，并且开始发芽，之后竟与艾尔迪的右手合而为一。



莉琪亚

在树之村出生的“大树巫女”，艾尔迪的青梅竹马。



艾尔迪

小时候被“树之村”的村长捡到并抚养长大的少年。

将右臂的藤蔓变为剑和鞭子战斗

在全3D的地图上，我们能看到树、桶、柱子等各种各样的"MONO"，这些MONO及地面、草丛、流水等一切都有着它们各自的大小、形态、重量甚至是摩擦力。这些东西可不光是背景，玩家完全可以把它们当成机关陷阱来进行战斗。这样一来，战斗会变得更加丰富多彩，游戏也将乐趣十足！

战斗时，缠绕在艾尔迪右臂的藤蔓能够变为"树之剑"或是鞭子，利用这些武器，我们就可以华丽地战斗了。灵活运用剑与鞭子的不同特征，战法会让人眼花缭乱的！



▲跳起后，艾尔迪还可以做出各种各样的动作。

▶从高处突然跳下，也许还能吓到敌人呢。



在地图上战斗时，我们可以使用各种被称为"MONO"的东西。本作中，如何有效地利用这些东西是战斗的关键因素，配合木桶、树等将敌人打倒，一定会充满乐趣。

灵活操纵鞭子



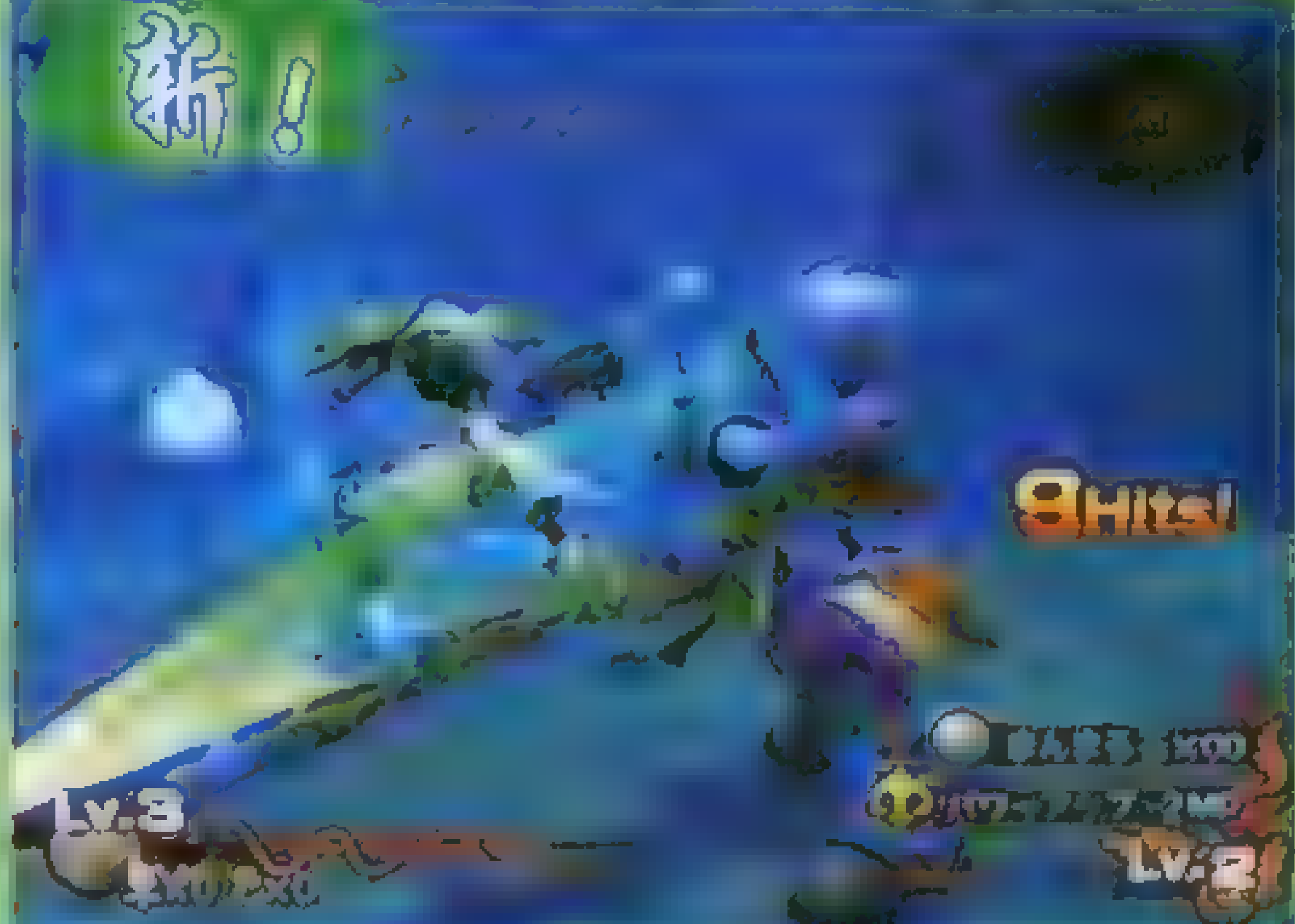
▲将鞭子伸出，就能抓住MONO或是敌人了，抓到之后我们还可以继续与其他动作配合进行战斗。

艾尔迪右手的藤蔓不仅可以变成"树之剑"进行攻击或防御，还可以变成鞭子，做出更加丰富多彩的动作，比如将鞭子伸出抓住敌人，或是用抓到的MONO来进行攻击。这些都是本作的乐趣所在哦。

用剑战斗



▲把树之剑当成"树之盾"进行防御，在防御状态下，艾尔迪还能推动MONO。



▲这就是最基本的战法——用剑砍敌人！游戏开始以后，艾尔迪可以进行三连击，以后是不是应该越来越多？





◀把MONO或敌人扔出去！攻击距离比"抽"更远。

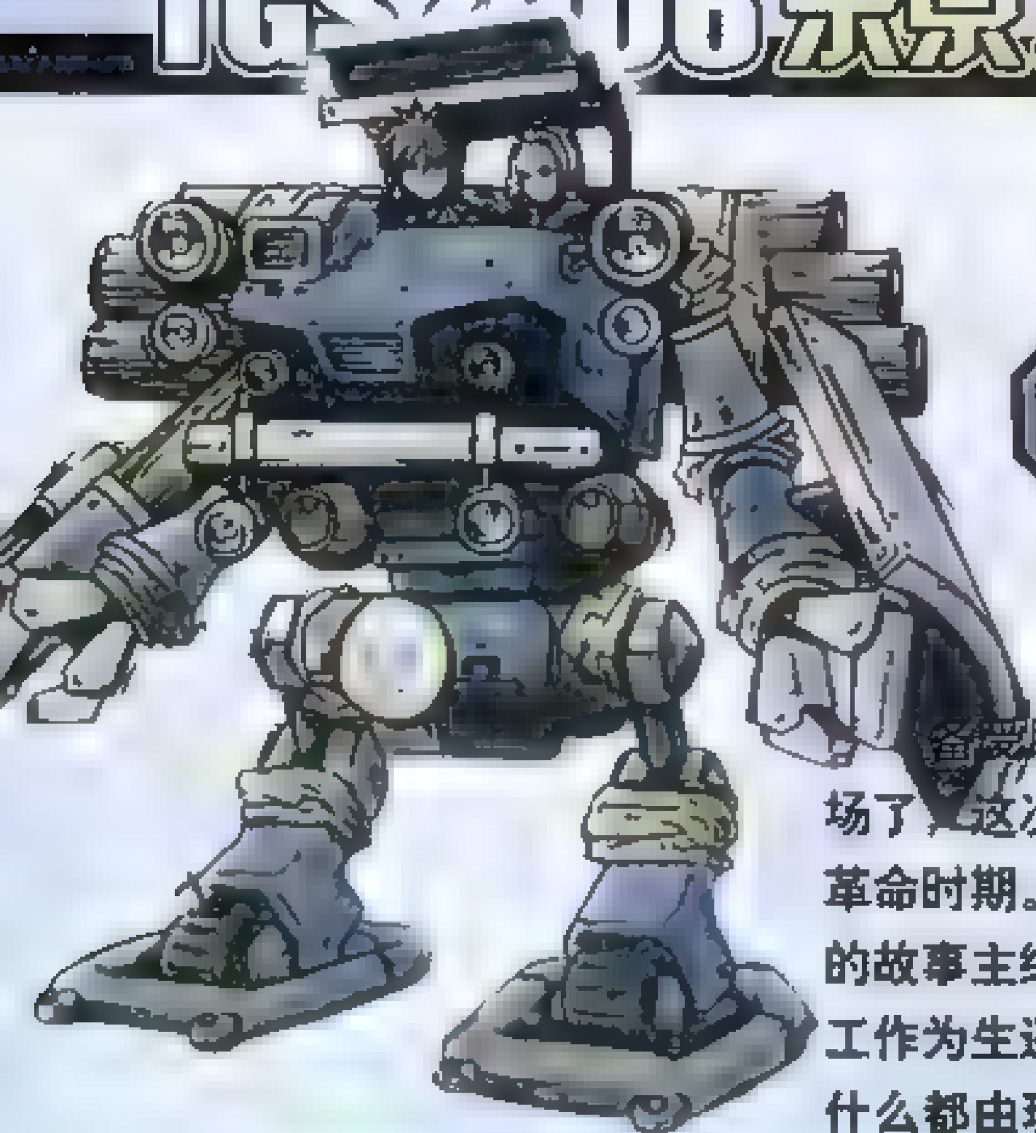
▼将敌人抓住后再把它们拉到身边，之后就用剑豪迈地砍吧！不过如果是大型敌人，艾尔迪还能拉得动么？

▲用鞭子抓住MONO后，可以利用抓到的东西抽打敌人。直接抓住敌人并拼命往地面或墙上撞，也能给它们造成伤害。要怎么打倒敌人就看玩家的了！



▶用鞭子抓住敌人，然后不停地转啊转，让它们头晕目眩，动弹不得！玩家不会也头晕吧……





バンピートロット2 BUMPY TROT



文 小白龙

备受瞩目的《破烂机器人的浪漫大活剧2》终于要登场了，这次游戏的背景时间设定在前作四年之后的产业革命时期。本作将会继续保留高自由度，虽然存在大致的故事主线，但是要求强制进行的部分很少，是选择以工作为生还是选择其他方式都是你的自由。主人公要做什么都由玩家自行决定！

破烂机器人的浪漫大活剧2	Irem	AVG
PS2 ボンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	预定2007年发售	日版
对应周边未定		

一个关于单纯的少年迪尔的成长故事



本作的主人公，18岁，从异国他乡坐豪华客船前往港口城镇斯姆斯姆(スームスーム)的少年。

迪尔 dil

享受高自由度

玩家将置身于一个动荡的时代中，既可以选择在社会的底层对抗强权政治，也可以选择向上爬到资本家的地位从而成为剥削阶层。相信本作的高自由度会为玩家再次带来惊喜。



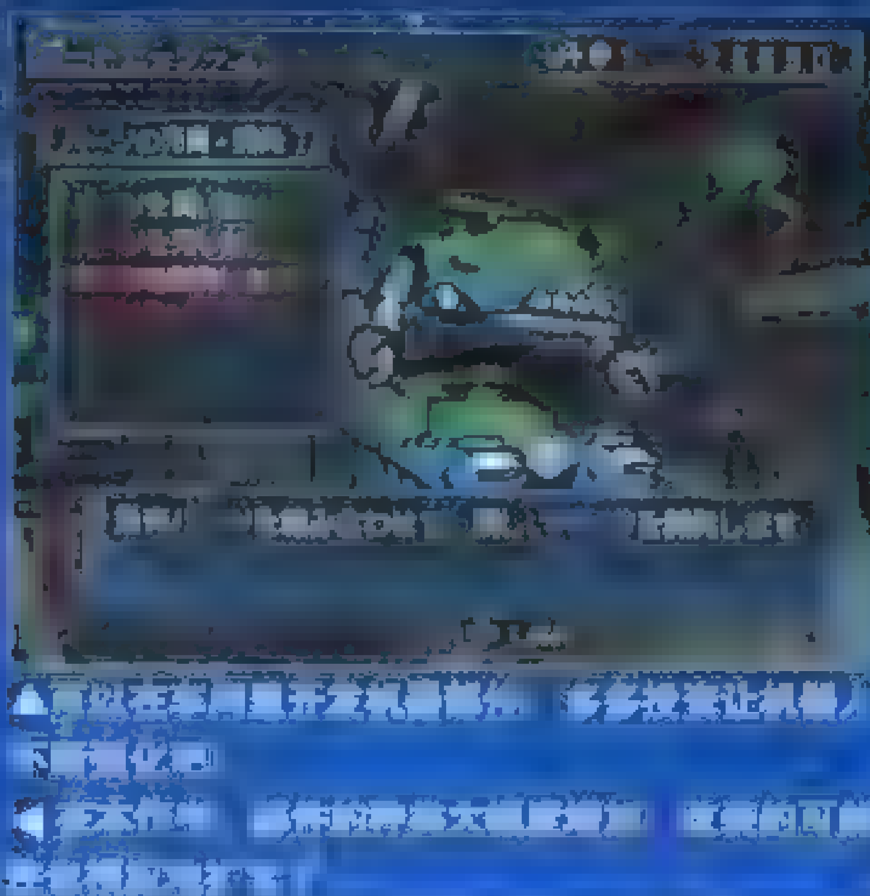


▲在冒险过程中，故事情节会按照玩家的不同选择而发生改变，因此在出现分支情节时要谨慎选择。

◀ 在游戏开始时，可以选择男主人公迪尔的立场，分别有"富人"、"侍者"、"偷渡者"等三个选项。

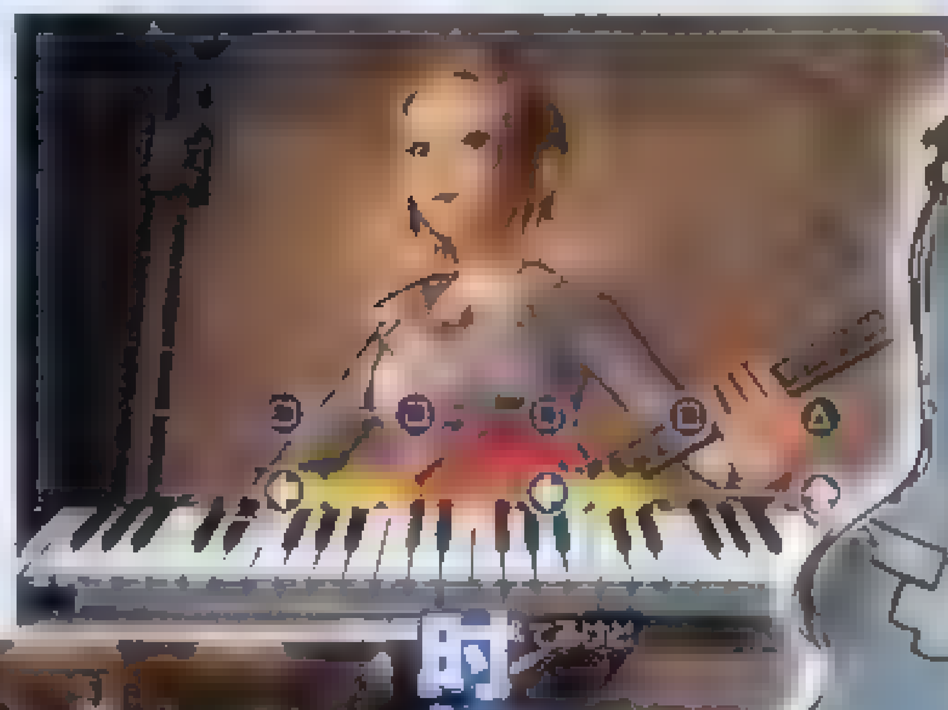
进一步享受改装机器人的乐趣！

用机器人完成工作后可以获得相应的报酬，除了用这些报酬在车间内进行修理和补给之外，玩家还可以对机器人进行改装，变换部件可以增加新的机能，除了可以改变机体的颜色之外还可以按照自己的喜好设计机器人



用各种乐器举行现场演出

在游戏中玩家会获得各种各样的乐器，除了可以用这些乐器进行演奏之外，还可以举行音乐会或者在路边进行现场表演。如果演奏得好的话会获得观众的喝彩，表演得差的话会被喝倒彩。而且有时演奏的结果会影响到之后的剧情发展哦！



▶可以进行乐器的练习，在公共场合进行演出前必须得好好训练才行。



▲在酒店内演出时，有时会和同伴一起进行合奏，这时就得把握好演奏的时机，配合不好的话演出就搞砸了。

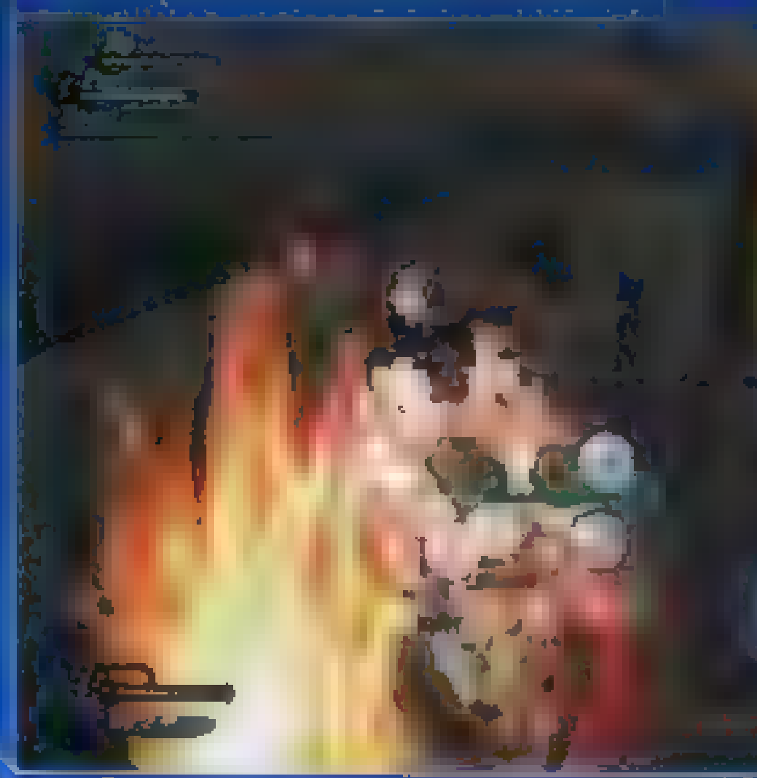
在合奏中把握时机是很重要的

明特 mint

17岁的少女，梦想是组织乐队举行演出，为了搜寻乐队成员而决定飘洋过海。

机器人竞技场

本作中也设置了"机器人竞技场"，玩家可以在这里用机器人进行比赛，做好准备去挑战强者吧





魄力十足的机器人单挑！

Elvandia Story
エルヴァンディア ストーリー

文 小白龙

为了王国的和平，一位勇敢的少年站了出来！

艾尔梵迪亚物语	Spike	S · RPG
PS2 Elvandia Story	预定2007年1月发售	日版
对应周边未定		

在远古时期，两位神灵创造了这个世界，他们分别是光明之神古茵和黑暗之神基亚兰。他们曾经互相尊重，和睦地生活在一起。然而有一天，他们为了一些微不足道的小事开始了争斗，最终，在争斗中双方同归于尽。但是两位神灵之间的战争所带来的不仅仅是死亡，同时也带来了新的创造……

本作的世界观

下面的地图所展示的是本作的舞台，本次的故事将围绕这些国家展开。接下来为大家介绍一下在故事初期出现的四块地域。

在故事初期出现的四块地域

艾尔梵迪亚物语王国（エルヴァンディア王国）：由卡斯特尔、鲁门、伊提亚（イーティア）等三个地区组成的联合国家。

卡斯特尔（カストール）：位于大陆的东南部，由阿修雷的父亲摩尔登（モルデン）侯爵统治。

王都鲁门（王都ルーメン）：王国的首都。曾经和平的城市，现在却陷入了无情的战火之中。

格内斯帝国（ゲネス帝国）：位于大陆北部的王国，由于某种原因而向王都鲁门发起了进攻。



一段新传奇故事的开端

阿修雷从9岁开始作为皇太子夏鲁鲁的侍童定居于王都鲁门，多年之后，阿修雷再次回到了故乡卡斯特尔，而故事也就此拉开了序幕。

在卡斯特尔，性格开朗的阿修雷深受民众的爱戴，因此在得知他归来之后群众的热情极度高昂。正当大家在举行宴会庆祝阿修雷的归来时，噩耗传来。统治大陆北部的格内斯帝国向首都鲁门发动了侵略战争……

在得知了这个消息之后，为了将首都从战火中拯救出来，阿修雷毅然决定返回鲁门。究竟阿修雷可以平安回到鲁门吗？格内斯帝国的目的究竟何在？所有的谜题都将等着你去一一解开。



▲游戏中将会采用大家熟悉的回合制战斗方式，蓝色的区域表示角色的可移动范围。

为了和平而战的战士

阿修雷 アシュレイ

声优 结城比吕

卡斯特尔的统治者摩尔登侯爵的儿子，从9岁开始定居于王都鲁门。阿修雷是个坚持信念，重感情并且充满勇气的热血男儿。但是由于性格比较直率，所以有时也会鲁莽行事造成些麻烦。为了拯救受到格内斯帝国攻击的王都鲁门，他毅然投身到了炽烈的战争中。

受战乱牵连的王位继承者

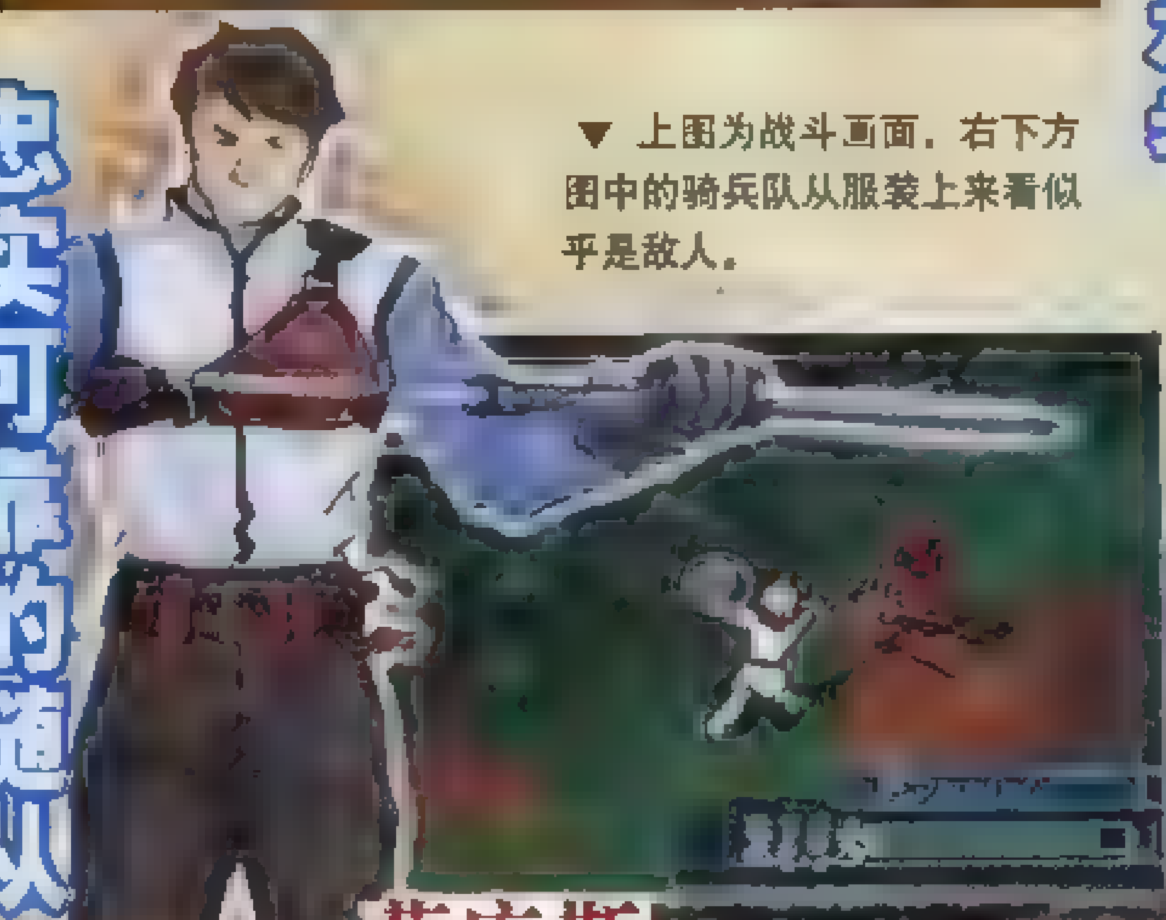
夏鲁鲁 シャルル

声优 远畸未惠

在艾尔梵迪亚物语王国的首都鲁门长大的皇太子。夏鲁鲁为人沉稳善良，而且对所有人都是一视同仁，因此受到了部下和民众的广泛爱戴。

忠实可靠的随从

▼上图为战斗画面，右下方图中的骑兵队从服装上来看似乎是敌人。



萨库斯 サックス

声优 小林和夫

在战争中失去了双亲，当他一个人流落在战场上时阿修雷的父亲摩尔登侯爵碰见并收养了他。从那以后，他自愿成为了阿修雷忠实的随从。他为人比较低调，属于切实完成任务的实干型角色。

剑术超群、内心温柔的女骑士



艾米利雅 エミリア

声优 小清水亚美

拉帕斯（ラーパス）国王布鲁曼特尔（ブルーマントル）的独生女。自从小时候母亲病逝后，艾米利雅一直是在一种非常开放的环境中长大的。她为人慈爱，关心他人，并且时常在阿修雷的身旁支持着他。

重点要素之一

收集神之碎片"古拉塞乌姆"

在游戏中，神的肉体碎片也就是所谓的"古拉塞乌姆（グラセウム）"散落在世界各地，而这些碎片可以通过达到一些情节或者完成特定的战斗条件来获得。当收集达到一定程度的时候会给玩家带来些特殊的奖励。

超豪华制作人阵容 音乐制作——岩垂德行（"《梦幻模拟战》系列"、"《格兰蒂亚》系列"等）、日比野则彦（"《潜龙谍影》系列"等）。场景、脚本——いしざきひでゆき（"《情定大饭店》系列"等）、人物设计——藤原カムイ（《天地创造》等）、美术设定——草彅琢仁（"《钢之炼金术士》系列"、"《最终幻想》系列"等）。

挑战S·RPG的新形态

SOUL CRADLE ソウルクレイドル 世界を喰らう者



文 邪魔天使

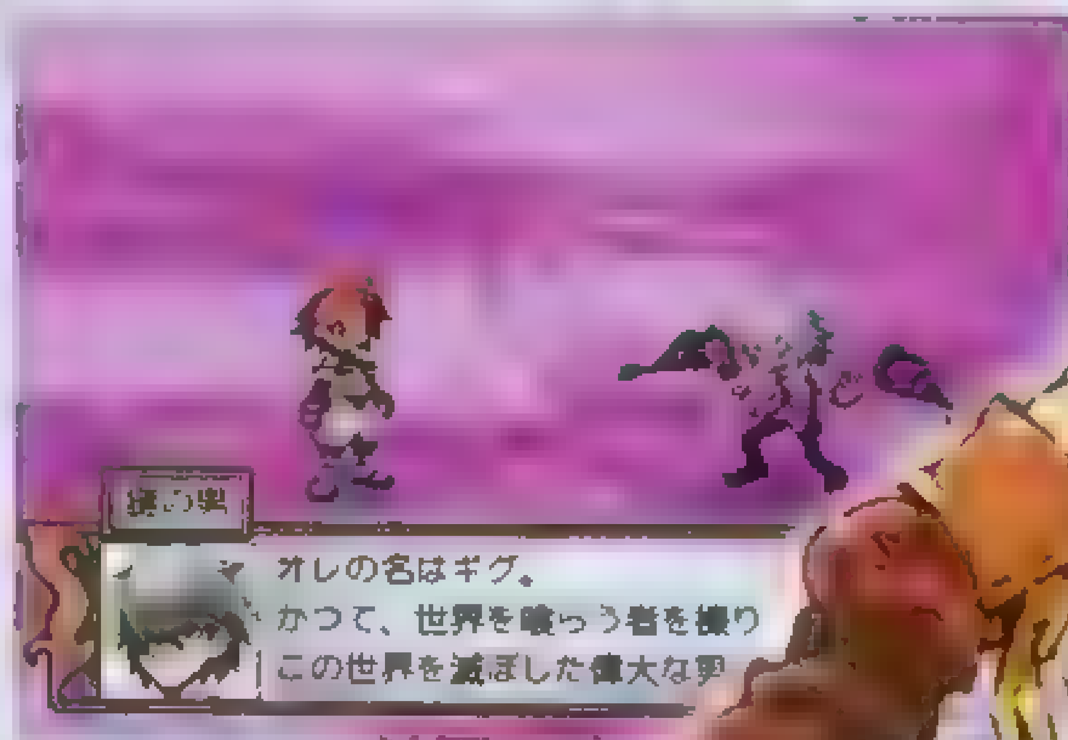
对于广大玩家而言，日本一最有名的游戏就是《魔界战记》这个系列了，这个公司的游戏的特点就是画面一般，但耐玩；BOSS级敌人的HP等能力超高，数值看着吓人，不过这也是它吸引玩家的最大魅力所在。日本一是一个喜欢挑战S·RPG各种可能性的公司，这一次它将挑战性、极限玩法以及厚重的剧情融合在了一起，制作了这款《灵魂摇篮 吞食世界者》（以下简称《灵魂摇篮》），游戏的风格一改平时的可爱、搞笑，变得更唯美起来，现在就让我们来看看日本一是如何制作一款"严肃"游戏的吧。

灵魂摇篮 吞食世界者	日本一	S·RPG
PS2 SOUL CRADLE 世界を喰らう者	预定2006年10月19日	日版
对应周边未定		

注目 日本一第一次主人公性别可选游戏诞生！



在本作中一开始可以选择主人公的性别，还能随意给主人公取名字。在游戏中主人公的台词是非常少的，这更有"主人公=玩家"的感觉，可以让玩家将自己更好地与游戏融合在一起。

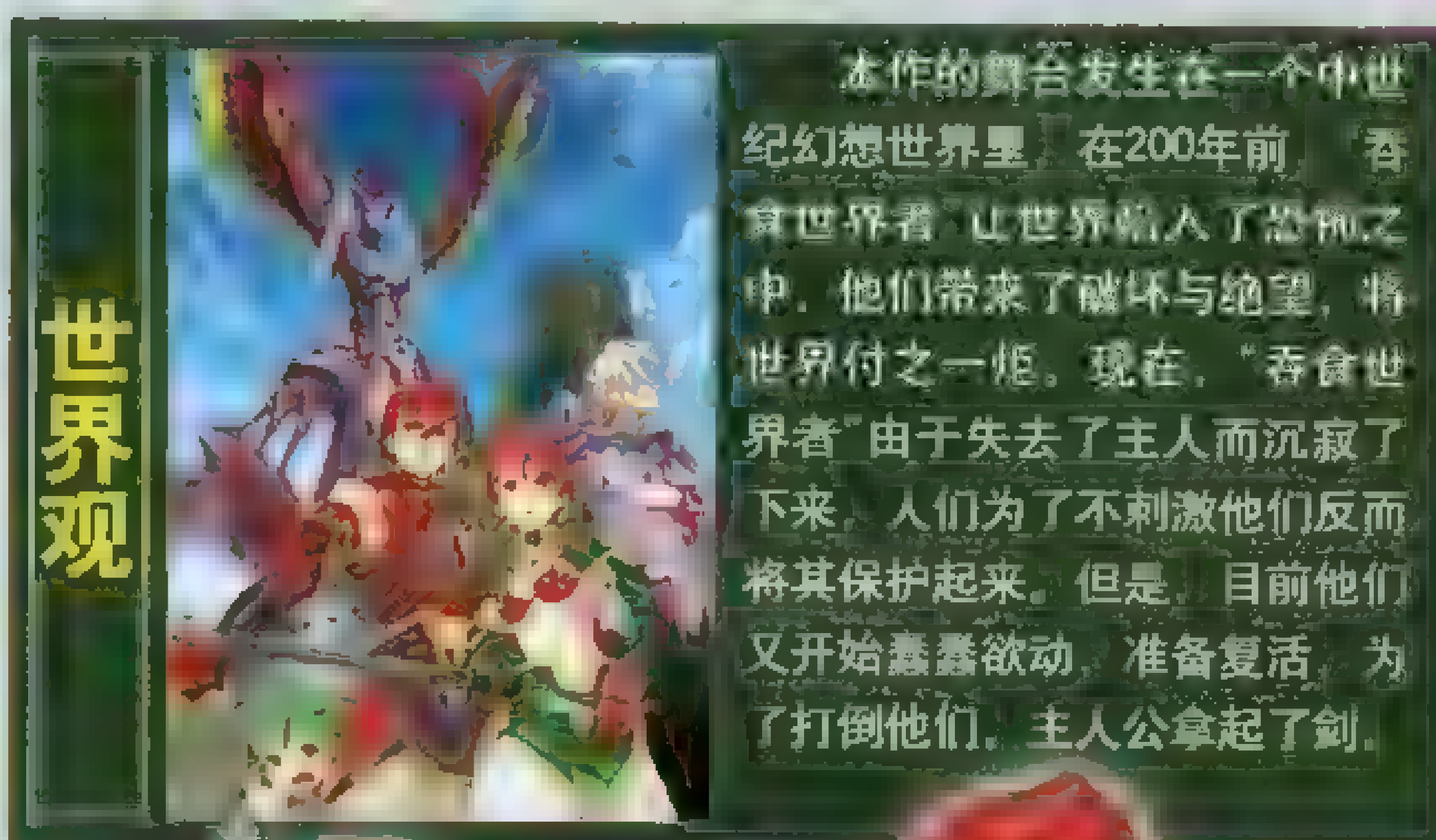




女主人公

男主人公

世界观



本作的舞台发生在一个中世纪幻想世界里，在200年前，"吞食世界者"让世界陷入了恐慌之中，他们带来了破坏与绝望，将世界付之一炬。现在，"吞食世界者"由于失去了主人而沉寂了下来，人们为了不刺激他们反而将其保护起来。但是，目前他们又开始蠢蠢欲动，准备复活，为了打倒他们，主人公拿起了剑。



在她的身体里寄宿着吉格的灵魂，由于本作性别可选，她的基本设定与男主人公差不多，只是在某些事情上会多少有些变化。

为了打倒"吞食世界者"而与曾经想毁灭世界的吉格半融合的少年，虽然他想利用吉格的力量拯救世界，但如果使用过度的话很有可能反被吉格所控制。



吉格

曾经指挥"吞食世界者"并率领它们企图破坏世界的人，拥有超人的力量，被人称为死神或破坏神，与主人公签下了契约，将自己的力量借予他(她)。



▲这个家伙是游戏的最终BOSS，对，你的眼睛没有看错！

长年征战的大陆历史

普罗迪斯特大陆的历史是战争与破坏的历史，塔麦特历550年，蕾娜公主统一了大陆。但50年后一个阴影与三个巨人突然出现在世界上，他们以压倒性的力量横扫了整个大陆，大地荒芜，人们只能在恐怖中苟延残喘。在人们都绝望的时候，已是暮年的蕾娜公主亲自率军与阴影展开了殊死决战，并将其打倒。失去主人后，三个巨人陷入了沉寂，成为了破坏与恐怖的象征。不知什么时候，人们将其称为"吞食世界者"，为了不刺激它们，人们将其保护了起来。

游戏系统解析

本作的基本系统与一般S・RPG类似，就是在城里买东西、部队编成、发展剧情，虽然看似简单，但这毕竟是日本一所出的游戏，在隐藏要素、挑战性方面有其独特的一面，所以一定不能小视。

游戏的基本流程

1 剧情动画



◀在剧情的重点部分发生故事，从而推动整个游戏剧情的发展，剧情动画在地图和战斗中都会发生，而进行方式多是以角色对话的形式展开的。

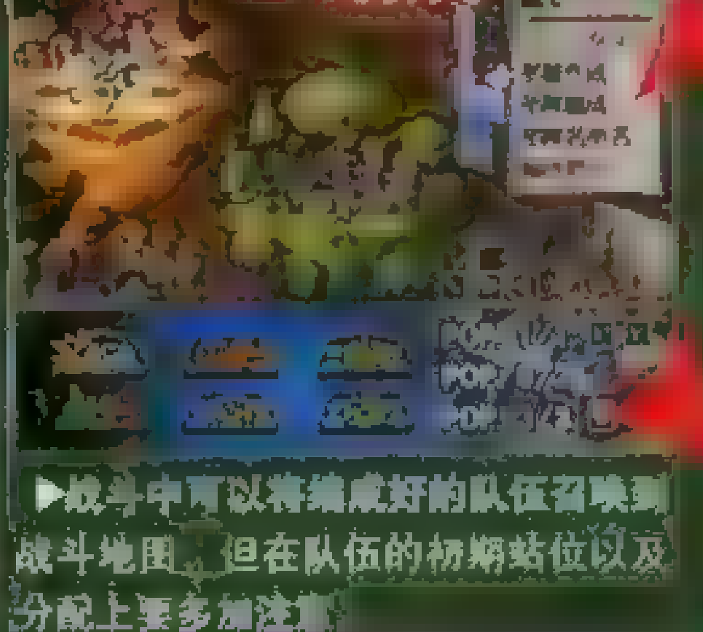
2 町&世界地图

▶在各地的城市里购买道具强化武具，当从城里出来后就会切入世界地图画面。

3 编成

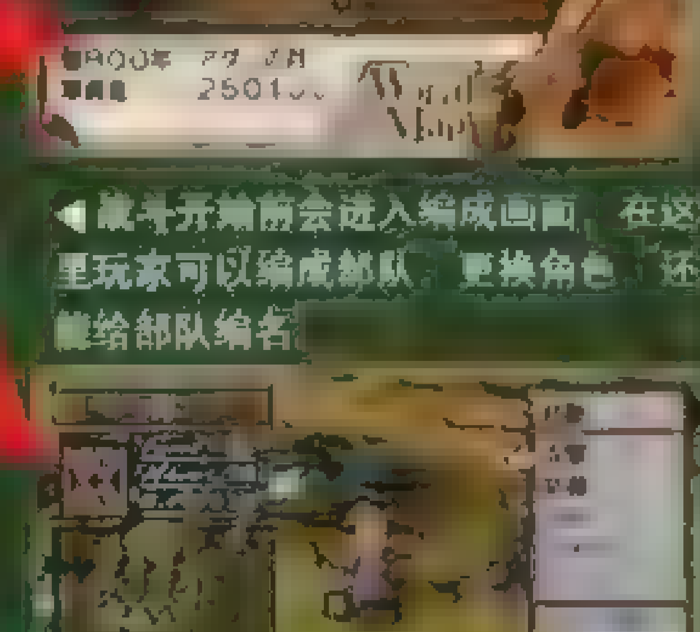


◀战斗开始前会进入编成画面，在这里玩家可以编成部队、更换角色，还能给部队编名。



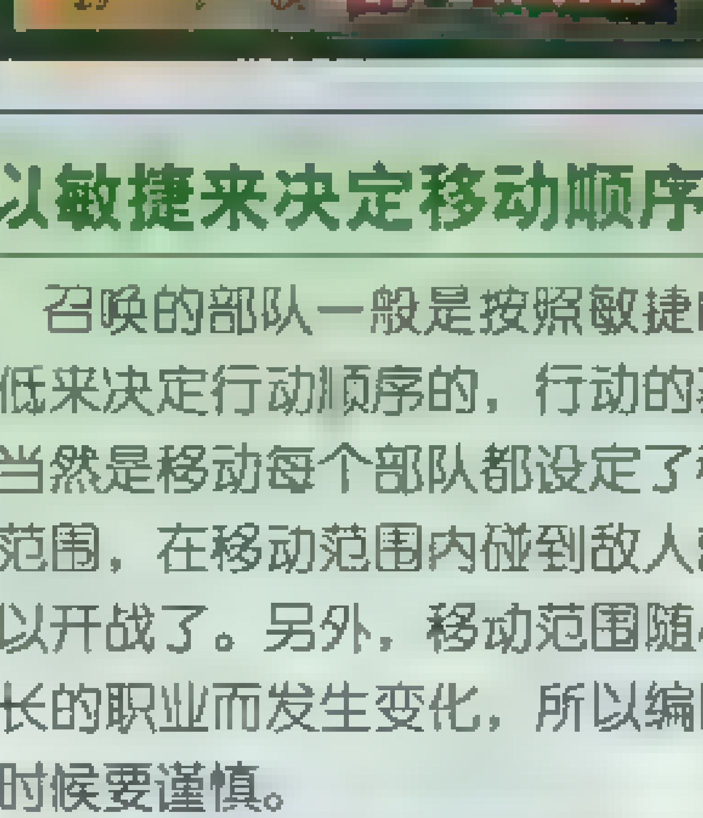
▶战斗中可以将编成好的队伍召唤到战斗地图，但在队伍的初期站位以及分配上要多加注意。

4 战斗地图



◀在战斗地图中向敌人进攻攻击就会切换成战斗演出画面，在这里我们可以看到两个部队华丽的互攻，另外，各个角色都是自由行动的，玩家不能操作，请注意。

5 战斗演出





达内特

从小与主人公一起被蕾娜抚养长大的金牛族少女，性格直来直去，从不怀疑他人，虽然力气很大，但貌似脑袋并不好使。



灼莲的术师蕾娜

200年前一战成名的传说的术师，很多人都认为她与吉格一起同归于尽了，但事实上她只是隐居了起来。她的寿命已经远远超过了普通人，是一个充满了神秘感的女性。

制作人的话

PRODUCER 新川宗平

——《灵魂摇篮》的看点有哪些？

《灵魂摇篮》与本社至今开发的其他游戏有很明显的不同，虽然类型还是S・RPG，但从系统、剧本以及角色上都是从零开始的，当大家玩到这款游戏时会感到一些新的东西。

充满激情的战斗



游戏的基本战斗流程是达成胜利条件就可以了，其基本战斗系统是按照行动力快的部队先行动的方式，当敌方部队进入我方的射程后就可以攻击。进入战斗后就会切入到战斗画面，本作的画面相对日本一其他作品还不错哦。

以敏捷来决定移动顺序

召唤的部队一般是按照敏捷的高低来决定行动顺序的，行动的基本当然是移动每个部队都设定了移动范围，在移动范围内碰到敌人就可以开战了。另外，移动范围随小队长的职业而发生变化，所以编队的时候要谨慎。



使用特殊技战胜强敌！



本作中根据部队编成角色的组合不同，可以使用一些特殊的技巧，这些技巧被称为特殊技。特殊技的威力比普通攻击高很多，这是胜利的关键。以怎样的组合才能使出某个特殊技，这些都是玩家要把握的东西。



キャプテン翼

文

足球小将	NBGI	SLG
PS2 キャプテン翼	预定2006年10月19日	日版
对应周边未定		

对于70后80初的读者而言，《足球小将》是一定不会陌生的，哪怕是没有看过，它的名字总是听说过的。必杀射门、违反各种定律的踢球动作、热血、激励斗志，这些东西给一代人都带来了巨大的影响。这是一部热血向上、激人斗志的漫画，所以很多人喜欢它，特别是它还与世界最受瞩目的体育项目——足球有关。在沉寂了多年后，《足球小将》再次登上游戏平台，它带来的不仅是一丝感动，还带了一代人的美好回忆。

什么是《足球小将》

足球小将是日本漫画家高桥阳一于1981年在《周刊少年JUMP》上刊登的以足球为主题的连载漫画，之后移至《周刊YOUNG JUMP》，至今还在连载中。漫画以主角大空翼的视点出发，展现了各个热爱足球的少年们那热血的青春，大空翼、岬太郎、日向小次郎等角色深受读者喜爱。该漫画可以说影响了日本一代的足球人，现在日本国家队的队员有80%都是该漫画的忠实读者，鉴于漫画那巨大的影响力，日本足球协会还特此感谢高桥阳一的贡献并给他颁发了荣誉奖章。此外，《足球小将》还在FC、SFC、GB、MD、PS、GBA等主机上推出过多款游戏。

游戏内容

本作中收录的剧情是漫画版"中国全国大会篇"到"法国国际青少年足球大会篇"之间的故事，这也是最受广大读者喜爱的一个章节，可以说是整个《足球小将》的高潮情节。在游戏中我们可以看到许多我们熟悉的角色，当然那些热血的必杀射球肯定是必不可少的了。



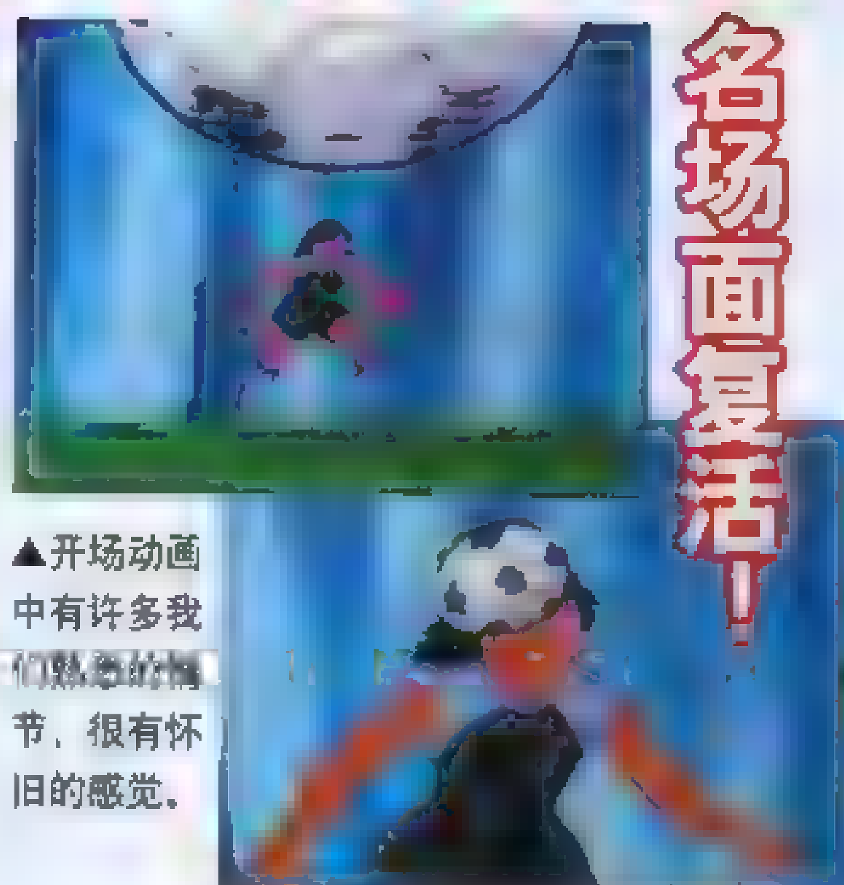
▲青少年大赛中有西德、意大利等4支主要队伍登场。



小次郎的猛虎射门！

开场动画为全国大会名场面





名场面复活！

▲开场动画中有许多我们熟悉的情节，很有怀旧的感觉。

本作的开场动画用的动画版《足球小将》的动画，其中我们可以看到大空翼小学时代与日向小次郎、松山光等对手交手的情景以及一些经典场面。虽然以现在的眼光来看当时动画的素质实在不行，但带来的感动却是无法用语言来形容的。

场外事件发生

本作中当达成了特定条件后会发生与原作相同的事件，这些事件不仅是球场内的，还有球场外的。图中的人物是大空翼的恩师罗伯特·本乡，他到会场来是因为什么呢？



◀原本离开大空翼的罗伯特·本乡出现在了比赛现场，熟悉原作的玩家一定知道是怎么回事吧。

若林源三

坚持"禁区外的射门无法破网"的信条，与施奈德是对手关系，也是大空翼的第一个对手。



◀施奈德和若林源三可谓永远的对手，施奈德在禁区外有一半几率洞穿若林的球门。

对意大利战

大赛前日本向意大利提出友好赛但被意大利队拒绝，并遭到蔑视，在这一战意大利队领教到了日本队的强大。

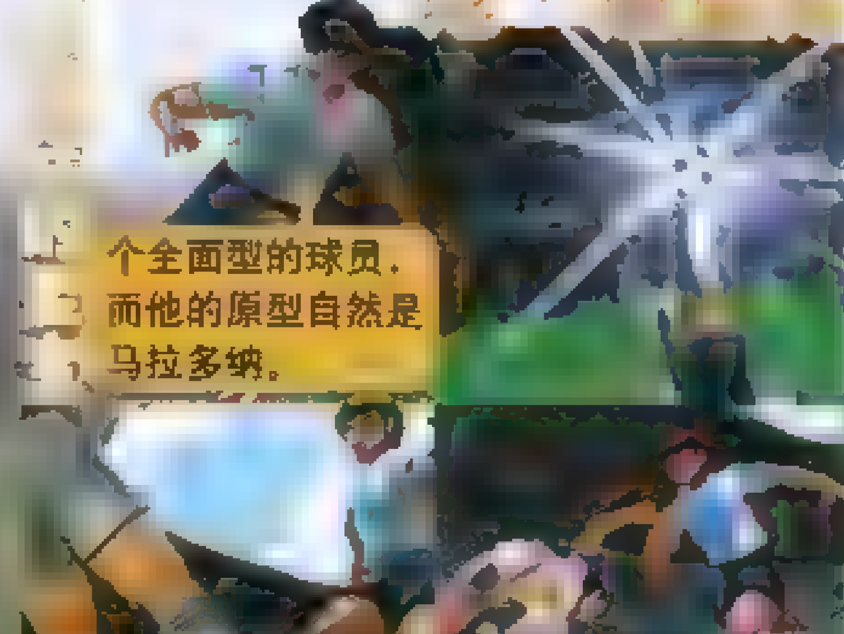


意大利队的队长，被称为"黄金右手"，在一年内没有丢球的记录。

▲大空翼的旋转射门被贾尔南……很傲慢，但的确是有实力的。

对阿根廷战

日本队被迪亚斯那超群的个人能力压制，并大量失球，而能够让日本队起死回生还是只有他们真正的队长——大空翼。



……个全面型的球员，而他的原型自然是马拉多纳。

▲……间的对决，当然，胜者只有一个。

对法国战

面对东道主一开始受到裁判的困惑，在日本队陷入困境的时候出手相助的依旧是大空翼永远的搭档岬太郎。

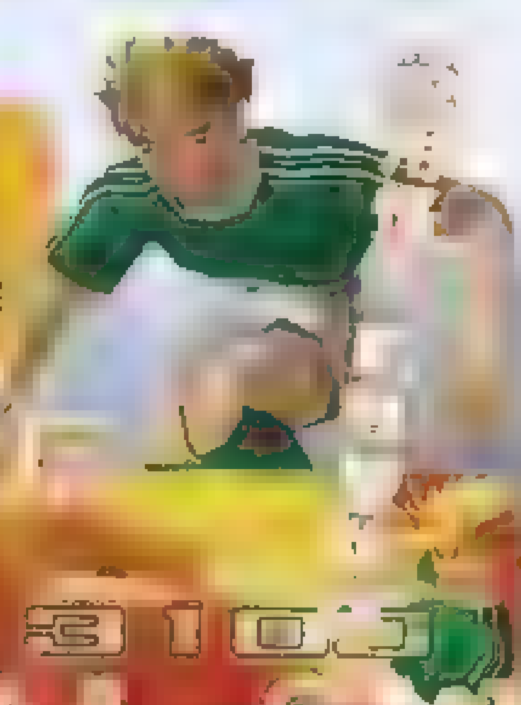


艾尔·希德·皮埃尔

法国队队长，是一个全能型的选手，对于岬太郎而言他是自己最好的对手。

对西德战

岬太郎、若林源三、缪拉的加入让双方的实力都得到了提升，而在比赛中起到关键性作用的依旧是王牌球员。



单手能将巨石击碎的怪力巨汉，拥有职业运动员的实力，堪称完美的守门员。

文 晴天

DRAGON BALL Z ドラゴンボール Sparking! NEO スパーキング! ネオ



龙珠Z 电光石火!NEO	NBGI	FTG
PS2 ドラゴンボール スパーキング！ネオ	预定2006年10月5日	日版
对应周边未定	推荐玩家年龄	全年龄

虽然原作漫画已在十多年前画上了休止符，但是留在众多FANS心中，对于“龙珠”的热爱却从来没有减少过。即将发售的系列最新作不但针对之前所推出的《龙珠Z 电光石火!》进行了大幅度强化，而且包括系列剧场版在内的120名角色也首次集结，势必要打造“《龙珠Z》系列”的巅峰之作。如果你不想错过这场华丽的盛宴，那就赶快和晴天一起来了解它的无穷魅力吧。

活跃在《龙珠GT》中的人气角色



欧布 ウーブ

由小布欧转世的普通地球人，由于来自贫困的小山村，所以为了得到奖金而在第28届天下第一武道会中和孙悟空相遇，而悟空也履行了自己在杀死小布欧之前的诺言而收他为徒。



贝比贝吉塔 ベビーベジータ

贝比作为一种寄生生物，在来到地球之后，寄生在了贝吉塔体内，因为贝吉塔正是他一直在寻找的、拥有强大力量的赛亚人，他希望借助他的力量去消灭孙悟空。



一星龙 イーシンロン

拥有龙珠所产生的七只邪龙中最强的战斗力，除了能够使用所有邪龙的招式外，最可怕的莫过于他近乎无敌的“再生能力”。

游戏模式一举公开

龙珠冒险 ドラゴンアドベンチャー



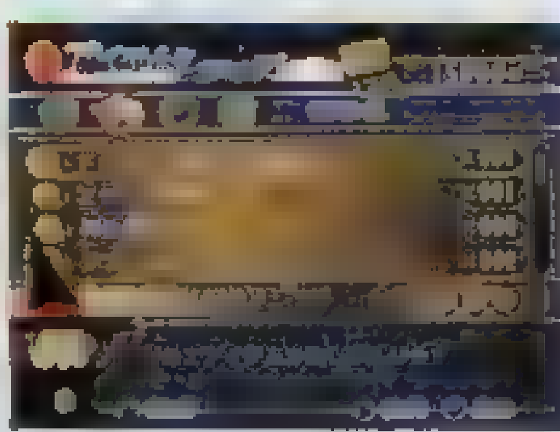
玩家将在纳美克星上再次展开收集“龙珠”的旅程，除了主线情节外，丰富的隐藏事件仍然会成为游戏中最大的收集要素，充满RPG风格的该模式是《龙珠Z》系列有别于其他对战游戏的特色之一。

极限挑战 アルティメットバトル



每次挑战都会连续与多个角色战斗，胜利后可晋级参加更为严苛的挑战，战斗的评价影响着最后的奖品，其中最诱人的则是强化角色能力的Zアイテム（道具），只有不断超越自我才能得到更强大的力量。

道具商店 アイテムショップ



在这里可以通过“龙珠冒险”中获得的金钱购买强化角色能力的Z道具，要想创造出最强角色，反复挑战“龙珠冒险”和合理的能力培养都是必不可少的，说不定还会有满足特定条件才会出现的物品哟。

龙珠淘汰赛 ドラゴントーナメント



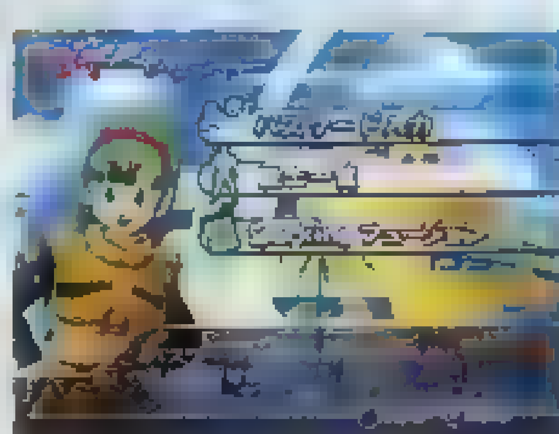
最多可8人参加的淘汰赛，玩家可根据自己的喜好选择参加的人物。游戏中提供天下一武道会、セルゲーム（地区赛）、天下一大武道会三个级别的赛事供玩家选择，想成为最强战士所必须经历的考验。

超修行 超修行



任何格斗游戏都不能缺少的训练模式。除了可以摸清敌人的攻击特点并制订好相应的战术外，根据每个角色的特点找出最强的招式组合，才能在接下来的战斗中永远处于不败之地。

档案中心 データセンター



使用不同角色将“龙珠冒险”通关就可获得一组特定的パスワード（密码），将它在这里输入就可以将之前所培养的角色资料继承下来，并可在其他模式中使用，是检验自己培养成果的最好方法。

能力强化 エボリューションZ



在这里可以将在其他模式中获得的Z道具装备在任意角色身上，让初期角色拥有强大的战斗力也因此成为可能。根据每个角色的特点强化其最突出的能力和弥补不足，战斗起来自然就会轻松不少。

对战 对战

如果和电脑对战还不过瘾的话，不妨叫上朋友一起来切磋，想想那数量庞大的角色阵容，光是把每个角色都使用一次就会花掉玩家不少时间。

鉴赏模式 ドラゴンライブラリー

不但对本作中登场的角色进行详细解说，一些绝密资料也会在这里全部公开。



Shining Force™ EXA

文 邪魔天使

光明力量 EXA	SEGA	RPG
PS2 Shining Force EXA	预定2006年冬	日版
对应周边未定		

在最近如此多的次世代消息轰炸下，不知道还有多少玩家会记得SEGA的这款游戏。(笑)作为"《光明力量》系列"向一个新形式发展的一个分支，前作那还不错的系统还是吸引了一部分玩家的，特别是那类似于"大菠萝"的战斗系统很容易让喜爱此类游戏的玩家产生好感。但前作的一些系统还是有许多有待改进的地方的，在人物、武器的平衡性上还可以调整一下。好了，现在让我们来看看这次会有什么新人加入吧。

▼宽边帽子、扫帚、黑色短裙，阿米塔莉莉的打扮是标准的魔女装，不过头上那只贱鸟就……





▲炯炯有神的眼睛、挂在嘴上的笑容，这都显现出阿米塔莉莉性格开朗的一面。

变化无常爆弹娘

阿米塔莉莉

CV 水树奈奈

以魔族女王拉·瓦丝为目标，自称天才的魔女，是个任性、自信过剩、性格说变就变的顽皮少女。阿米塔莉莉擅长使用攻击型魔法，自称威力天下第一，但有时使用时会发生出人意料的效果。对充满野性和年纪比较大的男性毫无抵抗力，很容易就被他们吸引，并会立刻展开攻势。为了侦查圣剑的情况与法柯林一起接近托马的要塞，但她很快就忘了自己的任务，就这样悠闲地在要塞中住了下来。阿米塔莉莉的兴趣是摆弄扫帚和欺负法柯林。在她的帽子上的那只小鸡状的生物传说其实是凤凰。

精美的开场动画初次公开





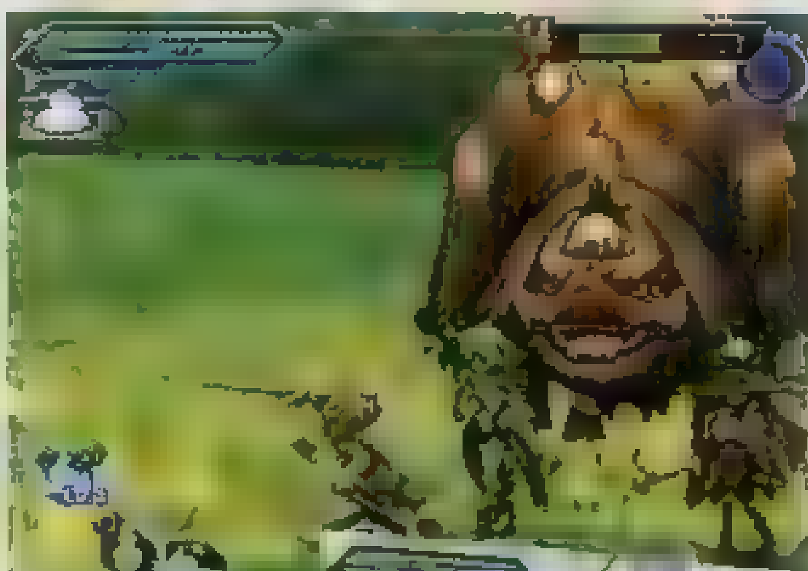
▶动画中这位美丽的精灵女性是队伍中的同伴之一，名叫梅贝尔，职业是弓箭手。

自从"《光明力量》系列"登录PS2以来，高素质的人设和开场动画就成为了这个系列新的传统，本作也不例外。为本作制作开场动画的是日本知名动画制作公司J.C.STAFF，他们的代表作有《蜂蜜与四叶草》、《灼眼的夏娜》、《零之使魔使》等。既然都是制作名作的动画公司，看来本作的动画素质是不用怀疑的了。

远征战与防卫战系统详细解说

远征战

在之前的报道中我们提到过本作里因为有两名主人公，所以当一名主人公外出冒险时，另一个就会在本阵要塞留守。当某个主人公带领同伴去世界各地冒险时就进入了远征模式，远征的角色可以探索迷宫、可以与敌人战斗进而培养角色，另外还能得到各种道具，随着冒险的进行还会推动情节的发展。



▶在远征战中不仅会碰到各式各样的敌人，还会发生很多剧情。



防守战



◀防卫战如果失败那么要塞就会被夺，并且直接GAME OVER，所以一定不能大意啊。

当某一个主角远征的时候，另一个主角就会留在要塞吉奥弗特中，当敌人进攻要塞的时候就会立即切入防卫战。在防卫战中，参与防守的人不仅包括留守的主角以及同伴，还可以操纵防卫机器人和加农炮进行附加的攻击，当防守成功后游戏会自动切换到远征队伍继续冒险，但一旦失败，直接GAME OVER。



▶相对于远征战，防守战更加紧张，如果留守的角色实力不济，那么……

法柯林

CV 田村由加利

柔弱可怜小兽男



有一条蓬松尾巴的兽人族少年。(对，没错，是少年，别被他的外貌骗了！)擅长使用回复魔法和光系魔法，现在还处于修行中。对运动苦手，跑得又慢，所以在队伍中一直都处于后方进行支援。作为阿米塔莉莉的随从他每天都会被那个刁蛮的魔女支使去做打扫清洁、洗衣服这些琐碎事情，但由于他本身很喜欢阿米塔莉莉，所以对她的差遣都是很欢喜地接受。由于运动不好，阿米塔莉莉经常骂他"笨蛋、反应迟钝、拖后腿的"。(天生被虐、被压的命……)

防卫技能 1 防卫机器人的生产

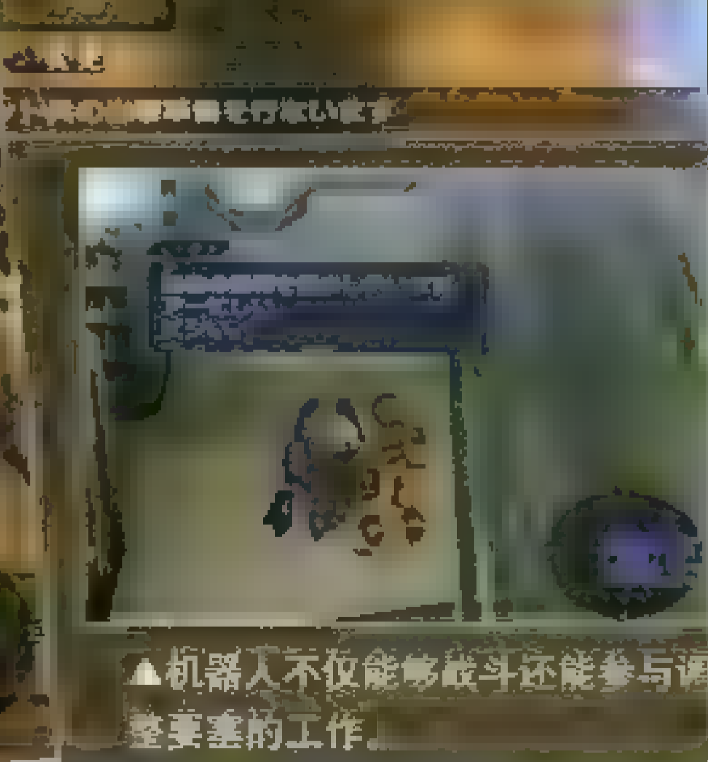
在要塞中有生产机器人的工厂，如果大量生产防卫机器人的话在防卫战中就会起到很大的作用，刚才已经说过了，防卫战如果战败就会GAME OVER，所以防卫机器人在防卫战中是不可或缺的战斗力，而且这些机器人还有很多种类，可以根据性能来进行适当的生产。

大敌当前最有力的助手！

▼▶防卫机器人可以进行强化，不过相应地要花去一定的金钱，到底是重数量还是重能力一切都看玩家自己的喜好。







▲机器人不仅能够战斗还能参与调整要塞的工作。

防卫技能 2 来自加农炮的咆哮

在要塞的上部装载了强力的加农炮，如果吉奥弗特要塞变形为炮击模式的话还能对远征部队进行援护攻击。(远程导弹？)不过加农炮的炮弹填充需要时间，所以使用时机要把握好，炮击的威力是巨大的，一旦发出会在一瞬间改变战局。



▲即使远征战的队员在很远的地方也能进行援护攻击。

瞄准、射击、轰杀！



加农炮炸裂！

▲▶当处于危机时刻，加农炮的作用就能体现出来了。

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

モンスターハンターポータブル

怪物猎人 携带版 2nd	Capcom	ACT
PSP モンスターハンターポータブル 2nd	预定 2007 年 2 月发售	日版
	记忆要求未定	售价未定
对应无线 LAN		

享受狩猎的乐趣，体验猎人的生活！日本销量最好的PSP游戏《怪物猎人 携带版》再出续作，《怪物猎人 携带版 2nd》即将登场！本作将以"雪"为主题，在新的村庄里，我们将开始新的狩猎生涯，挑战新的强悍猎物。让我们一起成为新一代怪物猎人吧！

文 猫太

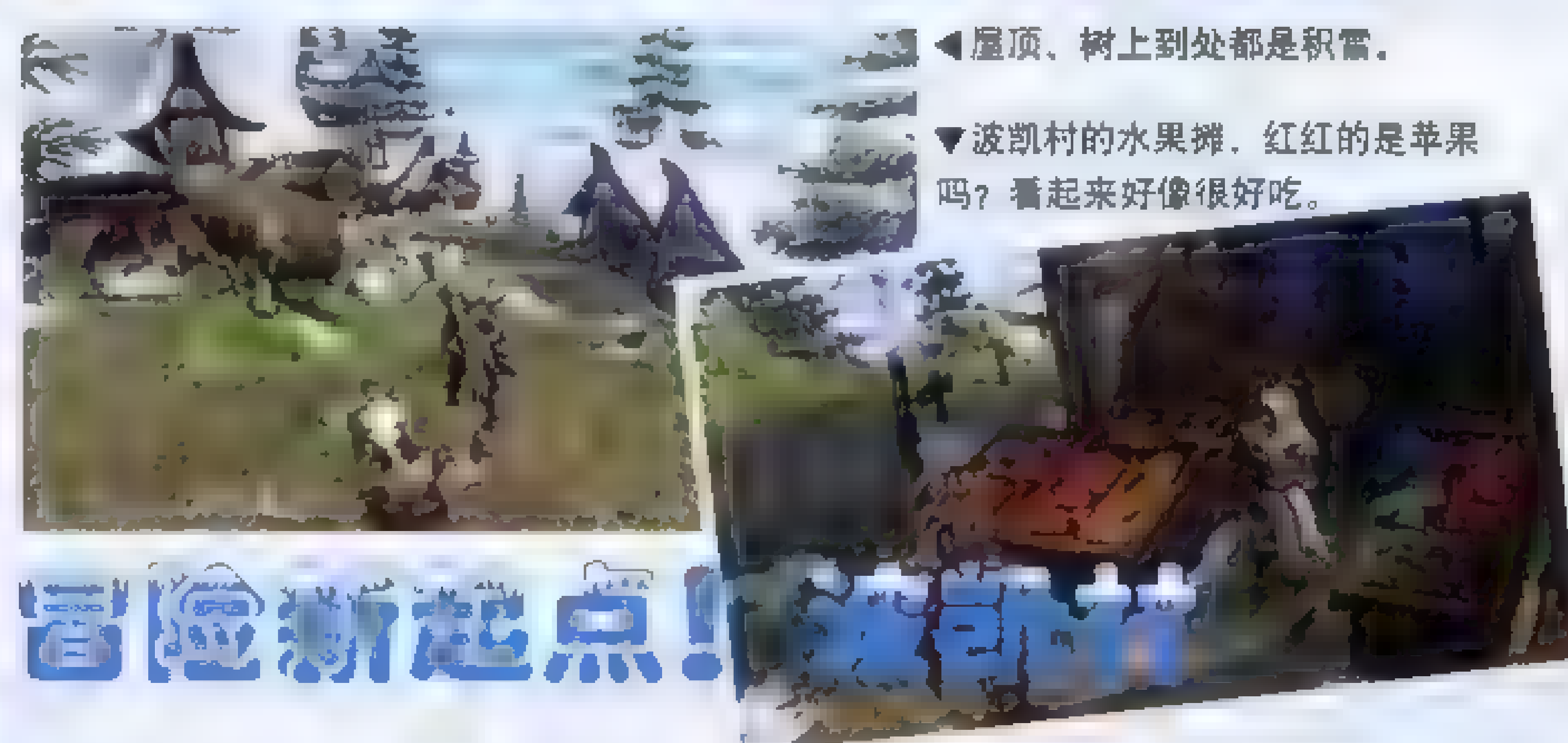
在皑皑白雪中体验狩猎的快感！

《怪物猎人 携带版 2nd》将延续在地图上打倒猎物，并使用得到的素材、道具来合成武器、防具的游戏方式，而这次的舞台将设在寒冷的雪山地带。在艰苦的条件下，我们将面临怎样的猎人生涯呢？

可供玩家选择的角色依然有男性和女性。看他们身上厚厚的防寒服，真不愧是身处雪山地带，也许是防寒的专用防具？

女性

男性



◀屋顶、树上到处都是积雪。

▼波凯村的水果摊，红红的是苹果吗？看起来好像很好吃。

冒险新起点！波凯村

本作导演一濑泰范说，由于之前的游戏舞台都是在气候温暖的地区，所以这次他希望能让玩家在一个海拔较高、白雪皑皑的寒冷地带度过猎人生涯。因此，《怪物猎人 携带版 2nd》的冒险便从波凯村开始了！这是一个位于雪山山麓地带，高低差很明显的小村庄，村子里常年积雪，人们都过着积极向上的生活。这个雪山小村非常适合猎人们驻足，村子里有各式各样为他们准备的设施。

▲这里就是玩家的新"家"。在冰天雪地的世界里，暖炉是必不可少的。

担任波凯村村长的老奶奶，她会慈祥地向猎人们提供各种各样的任务以及捕猎的技巧。

新的猎物！飞龙级怪物迪加龙登场！

迪加龙

最新发现的新型猎物——迪加龙出现了！它长有强壮的前足和锋利的爪子，尖锐的牙齿暴露在外。在寒冷的雪山中，与如此凶悍的猎物对峙，我们的狩猎生涯也许将无比艰辛……

▲迪加龙微微俯首，然后发起了猛烈的突击！与它发生正面冲突，会很可怕吧……

用新武器狩猎！

武器是猎人生涯中必不可少的道具之一，在《怪物猎人 携带版》中总共有七大类武器登场，而本作中将继续追加四种——弓、太刀、狩猎笛和长矛炮，在前作中出现的武器这次在性能方面也会有一些变化。精通各种武器，是成为一个合格猎人的关键！

弓 远程系

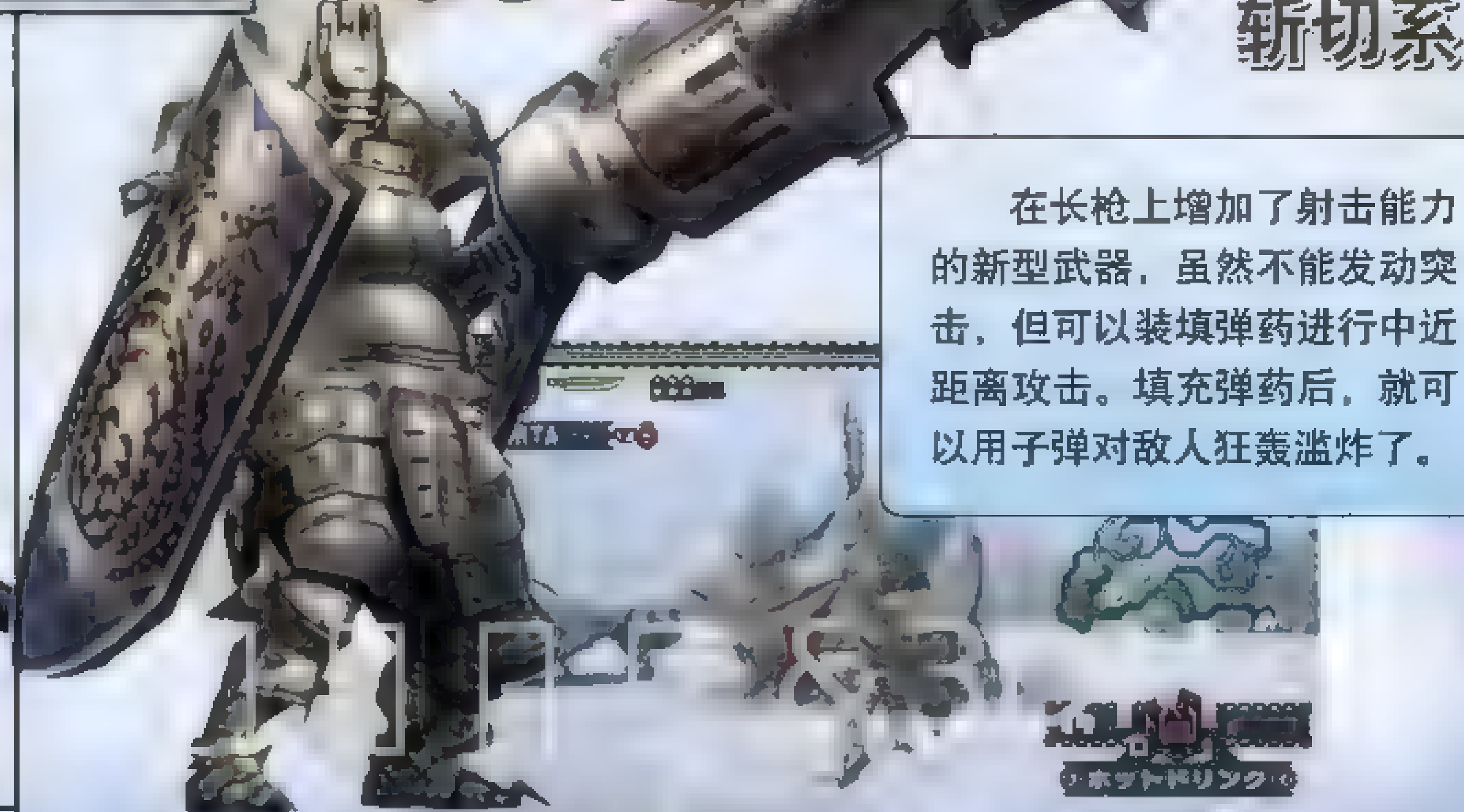
以远程攻击为主的新武器，箭的数量是无限的，但拉弓时却会消耗耐力，特点是机动性能高。积蓄力量发射箭的话，攻击方式会发生变化，比如可以同时射出多支箭攻击不同敌人，或者是带有贯穿效果的箭。

狩猎笛 打击系

攻击力卓越，可以通过"演奏"来提升自己和同伴的能力，根据演奏内容不同，效果也会相应改变。演奏中如果被打飞，演奏就会终止。还是找个安全的地方来援护同伴吧。

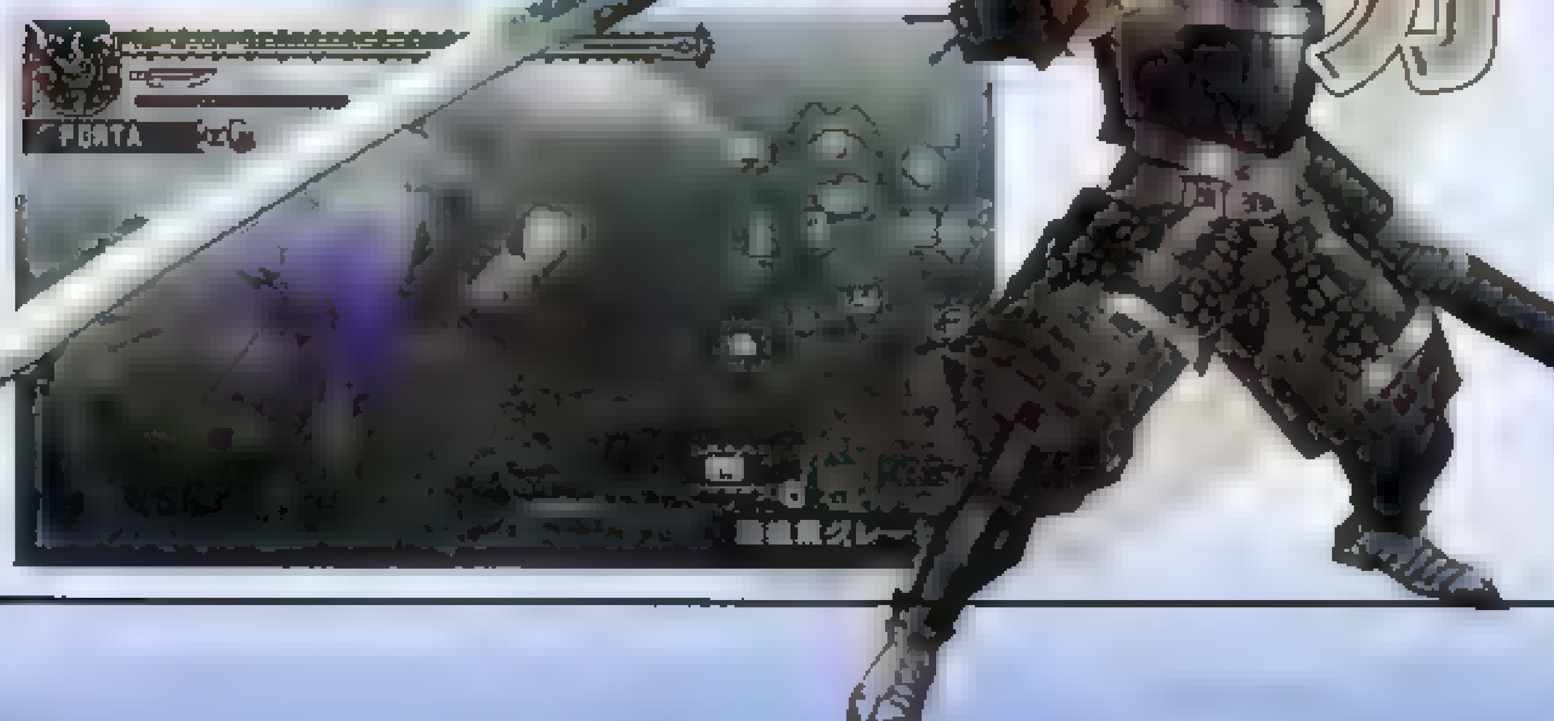
长矛炮 斩切系

在长枪上增加了射击能力的新型武器，虽然不能发动突击，但可以装填弹药进行中近距离攻击。填充弹药后，就可以用子弹对敌人狂轰滥炸了。



太刀 斩切系

比大剑重量更轻，能够进行快速攻击。虽然不能防御，但可以在攻击命中后使用强劲的"气刃斩"。



新增要素逐一揭晓！

文 小白龙

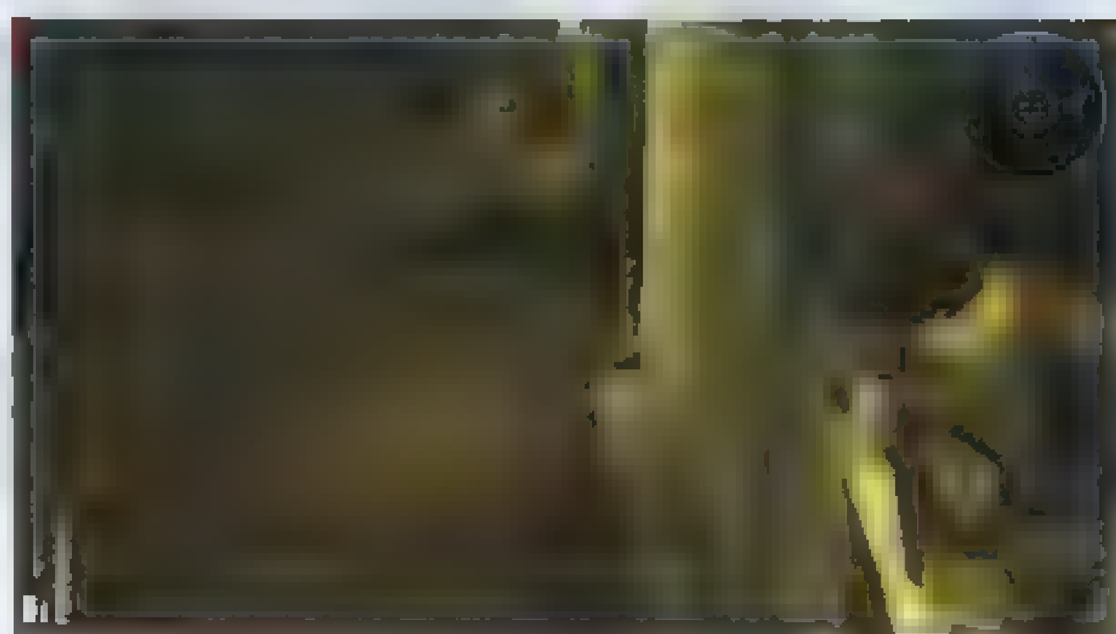
PSP版《潜龙谍影》再次和大家见面了，这次为大家带来的将会是一些之前从未公开过的内容。本作在继承了以往的游戏系统的同时又追加了一些PSP版特有的要素，这款新旧融合的《潜龙谍影》一定会为大家带来一种全新的感觉！接下来让我们进入到游戏的世界中去，一起揭开它神秘的面纱吧。

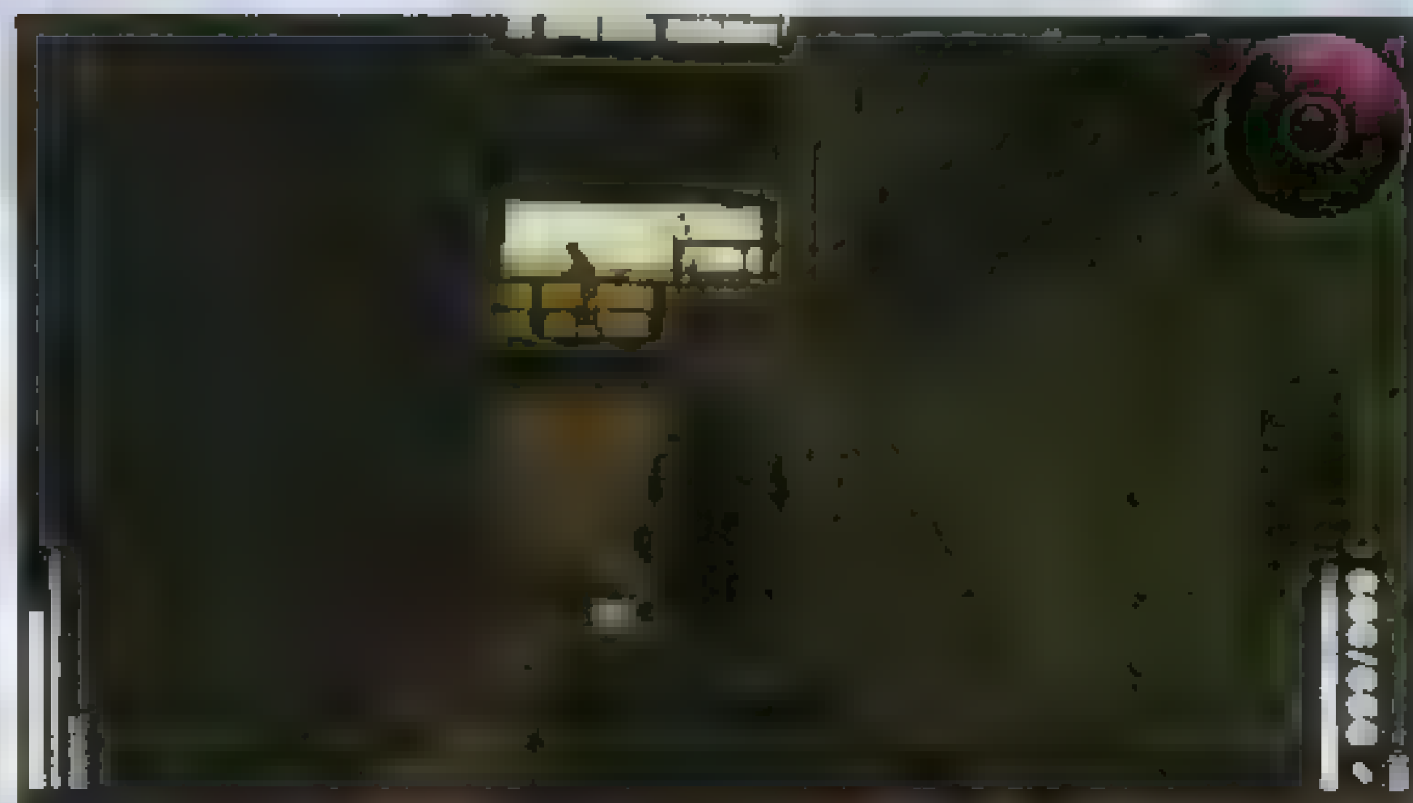
METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

潜龙谍影 掌上行动	Konami	ACT
PSP Metal Gear Solid Portable Ops	2006年12月7日	日版
人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

新系统 波形声响雷达

本作为雷达增加了新的功能，这项功能可以将声音图像化，这样一来即使看不见敌人也可以大致推断出敌人所在的位置以及距离，这些信息将通过颜色和波形表示出来。





在游戏中，通过雷达上显示的信息甚至可以了解敌人是否已经察觉到我方人员！因此需要经常注意雷达上的信息，以便及时掌握各种有用的情报。

外侧的波形 敌人的距离和方向

雷达外侧的圆圈表示敌人的信息，产生波形表示该方向上的敌人发出了响声，它会随着敌人行动的变化而发生改变。通过波形的颜色可以判断出敌人的大致距离，蓝色表示远距离，在这个距离内有可能被看见；红色表示近距离，在这个距离内发出声音的话就有可能被听见。

▶在这个距离内除了会被敌人看见之外，发出较大声响的话还会被听到，因此如果想避免正面冲突的话还是找地方躲起来比较好。



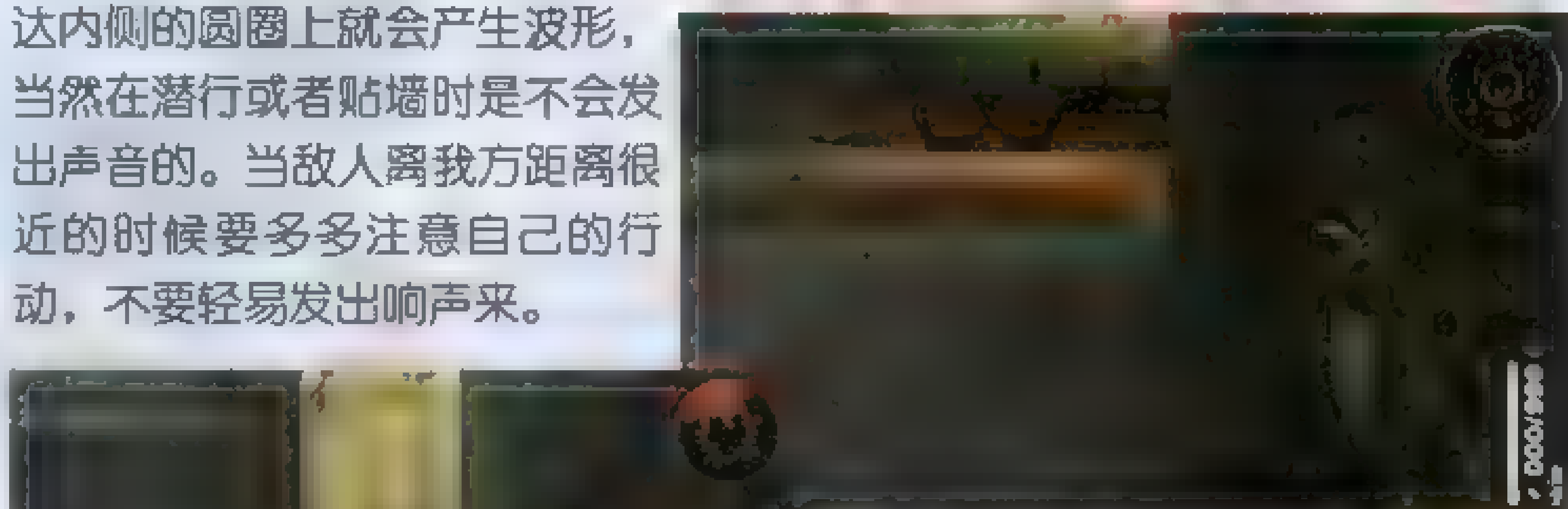


◀由于离敌人的距离很远，所以只要躲起来就不会被发现了。但是在视野开阔的地方还是存在被发现的可能性的，因此要尽量避免过于大胆的举动。

内侧的波形 玩家发出的声响

如果玩家发出声响的话，雷达内侧的圆圈上就会产生波形，当然在潜行或者贴墙时是不会发出声音的。当敌人离我方距离很近的时候要多多注意自己的行动，不要轻易发出响声来。

保持安静的话内侧会是个正圆



▲紧贴墙壁时是不会发出声音的。

◀由于开枪的时候会制造出巨大的噪音，因此平时在使用武器时要注意装上消声器。

开枪时雷达内侧会产生剧烈的波动

新角色 神秘的BOSS努尔

这次新公布了一名叫努尔（ヌル）的男子，外形打扮有点类似于忍者，从他和斯内克对战的画面中可以推测出他应该是BOSS级的人物，到底他是什么来头呢？



用刀挡住子弹

◀可以用刀防住子弹，简直是超人……敌人太[illegible]了吧

▶用狙击枪在远距离瞄准努尔路人，这下总躲不开了吧

类似于BOSS战的画面

除了努尔之外，这次还公布了几张看起来像是BOSS战的游戏图片。

从空中袭来的访客

◀这部飞行器看起来比《潜龙谍影3》中出现的飞行器更加厚实。



▶敌人同时投出多把飞刀，难道他是来自苏联特种部队的？

飞刀像雨点般迎面而来

同伴系统

在本作中可以进行组队活动，总共可以有4名队员同时出击。除了在故事模式中收集同伴外，在游戏中还可以通过其他各种方式招募同伴，接下来将为大家介绍一下招募同伴的六种主要方式。



▲▶本作中引入了全新的集团战理念，在游戏中会有很多伙伴协助主角，斯内克不再孤独了！

团队合作是作战的关键！

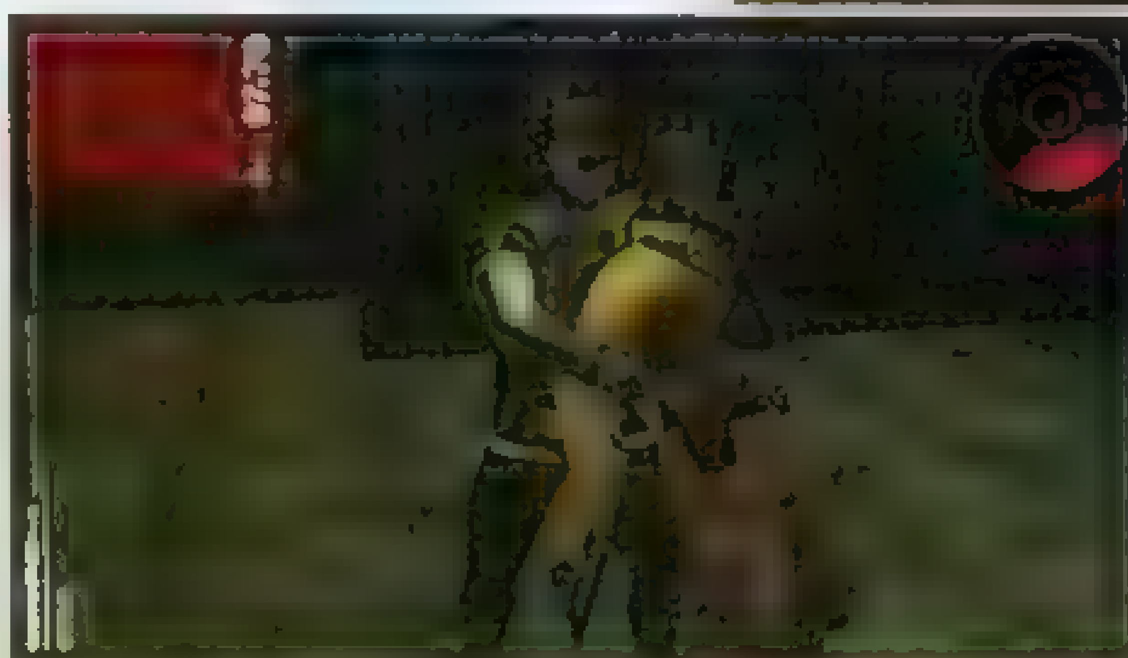
同伴编成将会是本作中的一大亮点，在游戏中每个同伴都有自己特定的擅长领域，我们要做的就是活用好同伴间的能力，进行互补式的组队，丰富多彩的编队方式会使游戏充满乐趣！

不过即使在组队之后，玩家能够实际操作的人物还是只有一个，其他未操作的伙伴会自动用纸箱隐藏自己。



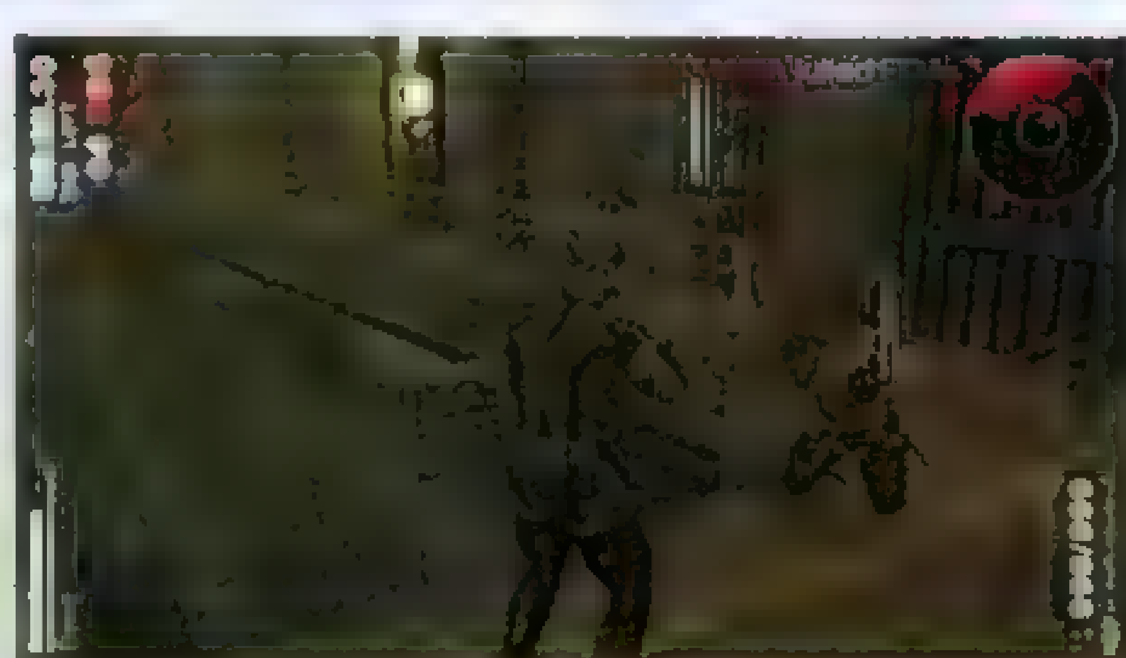
◀切换成在别处待机的士兵进行战斗

▶切换操作人物后，之前操作的人物就会自动利用纸箱原地隐藏自己



故事模式 Story Mode

在故事模式中，可以用麻醉枪或者勒脖子的方式将各个关卡中的敌兵击昏，之后再把他们拖回卡车里，成功说服他们之后就会成为伙伴了。

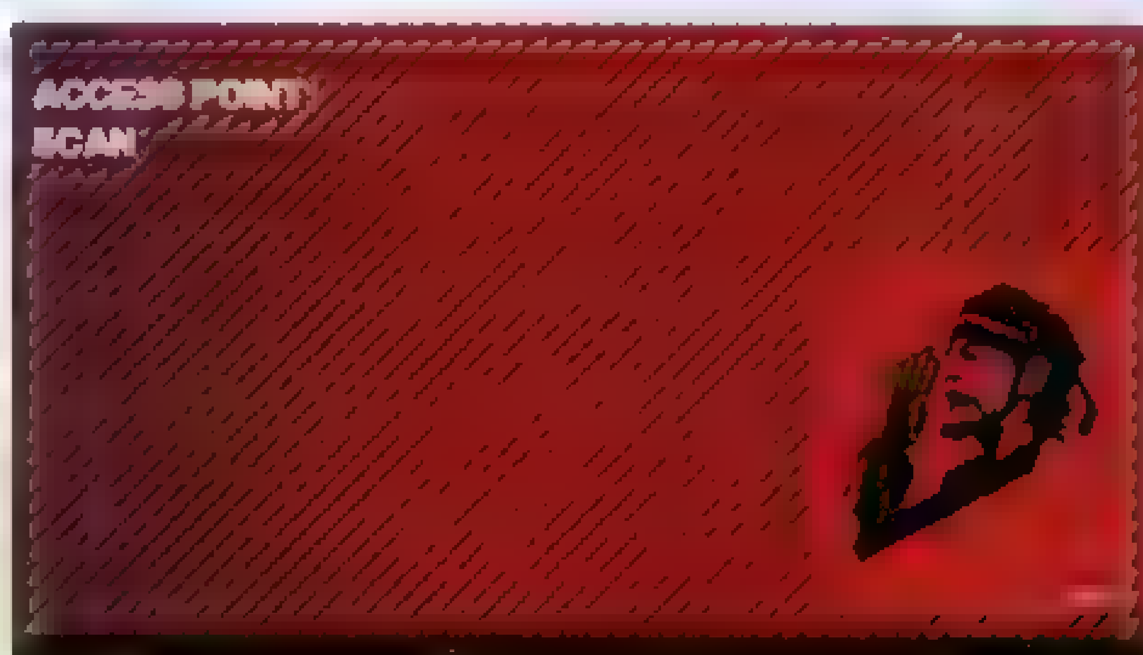


实战模式 Actual Fighting Mode

和其他玩家对战时选择实战模式的话，获胜者可以将在战斗中打倒的对手强行收为伙伴。另外，根据实战模式中成绩的优劣，有时候也可以得到新的同伴。

连接点 Access Point

使用无线LAN功能在街上或是其他各种地方搜索连接点，当电波的强度达到一定程度以上之后，就可以得到该地点的一名特有角色作为伙伴。



GPS Global Positioning System

在使用周边器械GPS接收器时，进入到画面上用点表示的虚拟区域范围内后可以得到同伴，但是在每个地点只能获得一名同伴。





交换 Trade

通过Ad-Hoc通讯功能可以和朋友交换彼此的伙伴。在游戏中决定好要交换的士兵然后进入待藏模式的话，只要经过身边的其他玩家的交换条件与我方相符便可进行自动交换。

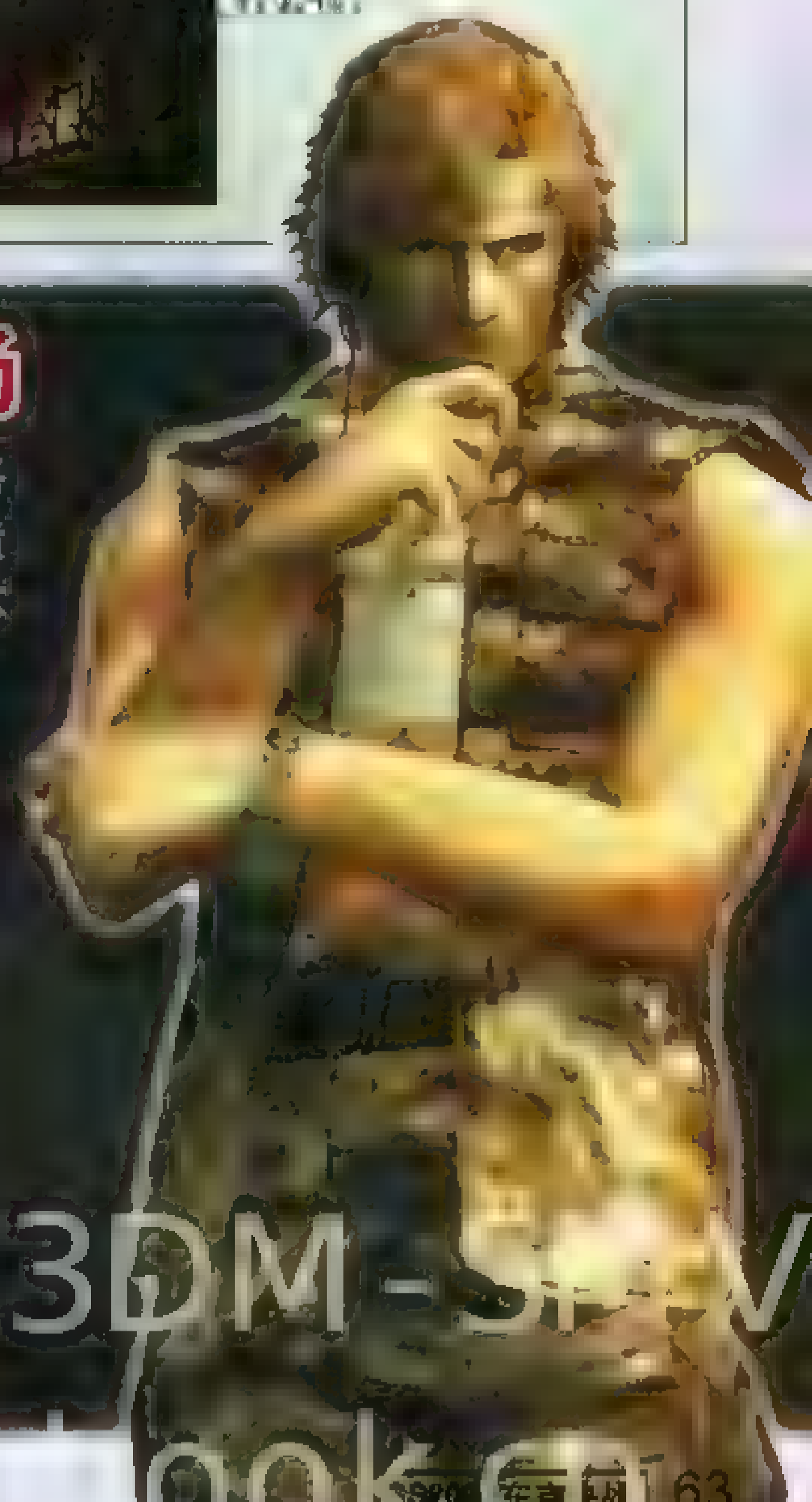


密码 Password

输入特定的密码之后也可以得到伙伴，这些密码预定将会在不同的媒体上进行公布。

青年时期的罗伊·坎贝尔登场

《潜龙谍影》系列前两作中斯内克的长官罗伊·坎贝尔上校也将会在本作中登场，到底青年时代的他是如何和斯内克(大首领)邂逅的呢？他们之间又会建立起怎样的关系呢？这些情节都令人期待不已！





◀提供技术和情报支持的弗兰克（ヌ ...）

过去的同伴也会参战？！

除了坎贝尔上校之外，还会有数名《潜龙谍影3》中的人物出场，到底他们又会在游戏中扮演什么样的角色呢？



▶游戏中斯内克的顶头上司零点（ゼロ）少校。



▶与斯内克一起并肩作战的卧底间谍夏娃（エヴァ）。

天地の門2 武双伝 BUSOUDEN

文 猫太



时隔一年，《天地之门》的正统续作终于降临PSP。前作作为PSP上首款中文化的RPG，其充满东方风情的世界观已经得到了玩家的不少关注，本次的新作也仍然会在日版发售的同时推出中文版，让架空武侠世界以完整的面目出现于玩家面前。和广阔世界中的住民用自己的母语对话，这本身就已经是一份绝大的诱惑了吧。

天地之门2～武双传～	SCEJ/Climax	A·RPG
PSP 天地の门2～武双传～	预定2006年10月19日	日版
2人	自带记忆功能	4800日元
对应无线局域网络、Wi-Fi		推荐玩家年龄 12岁以上

在广阔的武侠大陆上驰骋

战斗指南

本作由男女主角两人组成队伍作战，理树·狼擅长剑术、枪术和体术，而春歌则使用被称为"魔术"的灵力作战。玩家可以在任何时候随意切换自己操纵的角色，所以根据敌人的类型和战况合理变换战术就成为了战斗的重点，比起前作来，战略性将会大大提升。

理树·狼可以使用的三种武器也具有明显的特征，把握了这些特征去战斗就可以达到事半功倍的效果。可以简单概括为枪比剑强，体比枪强，剑比体强，根据敌人更换武器，旅途将会更加顺利。



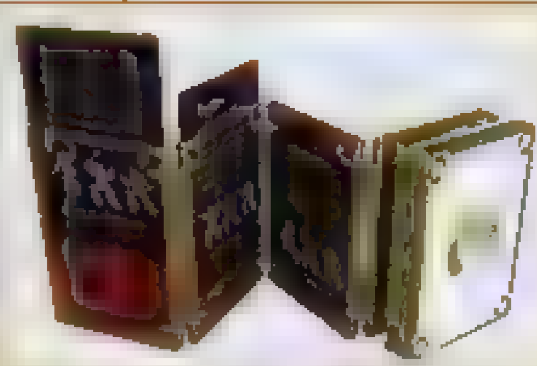


▲大比例的战斗画面很有魄力，丰富的连续技想必也可以让观赏性大为提高。

Story

武艺录

在旅途中，可以获得各种纪录了技能的拳谱，在武艺录中自由组合这些拳谱，就能创造出属于自己的连续技。拳谱包含了剑术，枪术，体术在内，一共多达200种以上，相信收全都不是那么容易的事，更何况还有数不清的方式可以组合。



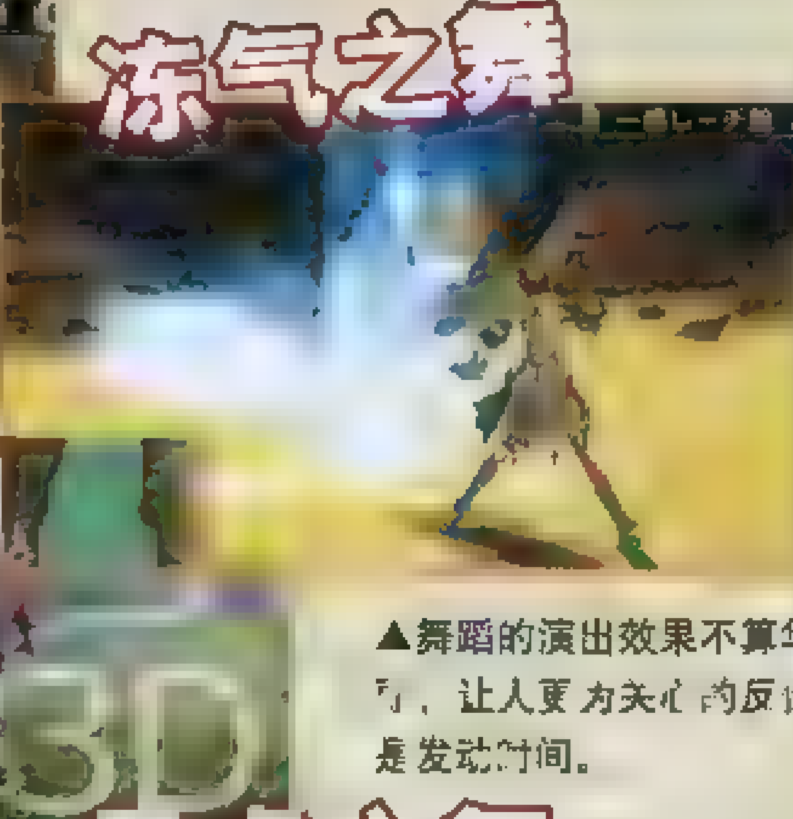
灵力盘

在游戏中，春歌当然也同样可以收集到各种记录了舞蹈形态的硬币，将这些硬币安装在在灵力盘上可以习得新的舞蹈，安装在灵力盘上的硬币数量越多，当然舞蹈的威力也就越大了。目前已经公布的有各种属性攻击和回复HP的舞蹈，相信这将是一个漫长的收集之路。



▲尽管职业被称为舞娘，但是春歌其实是隐藏的白魔+黑魔，这也太狡猾了。



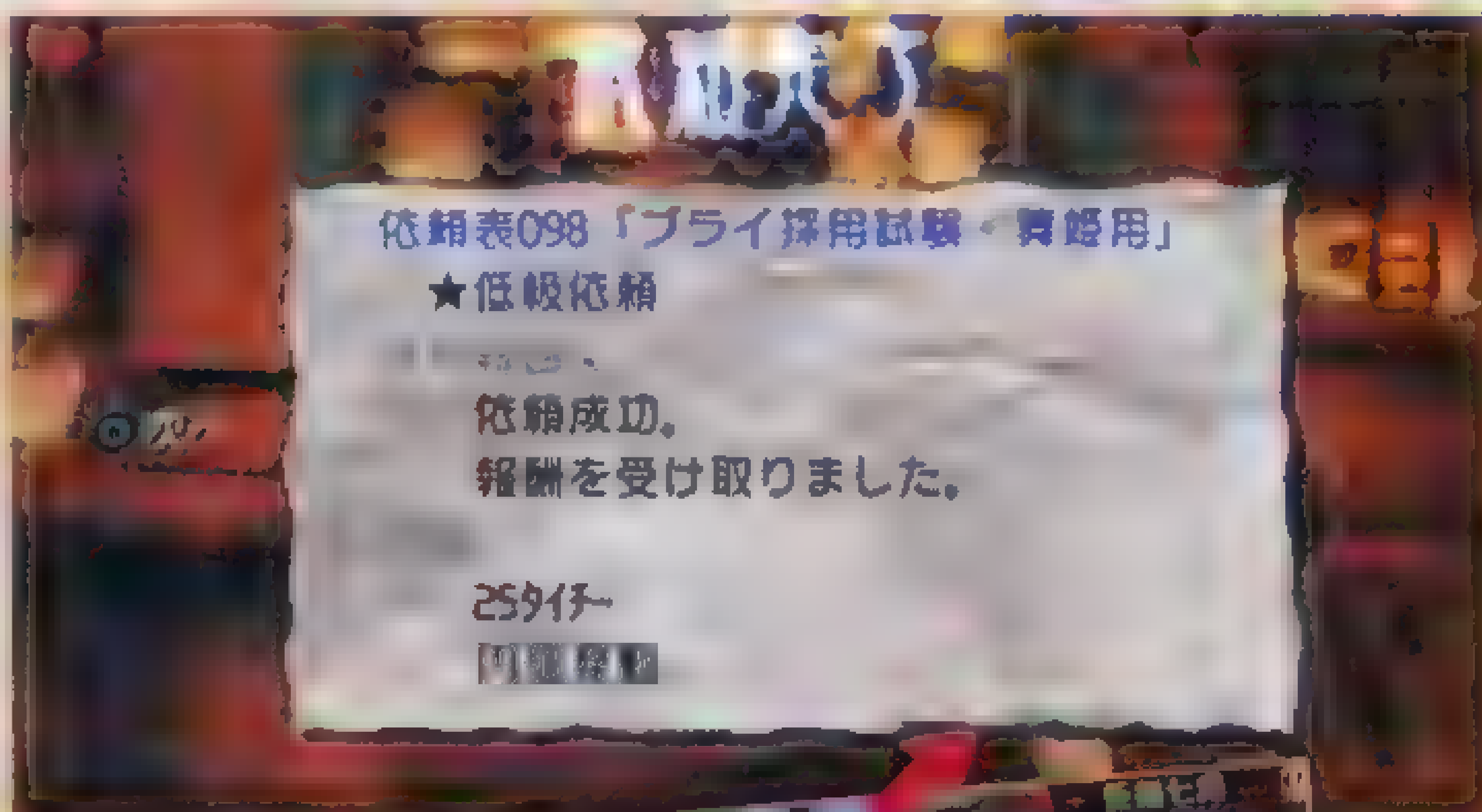


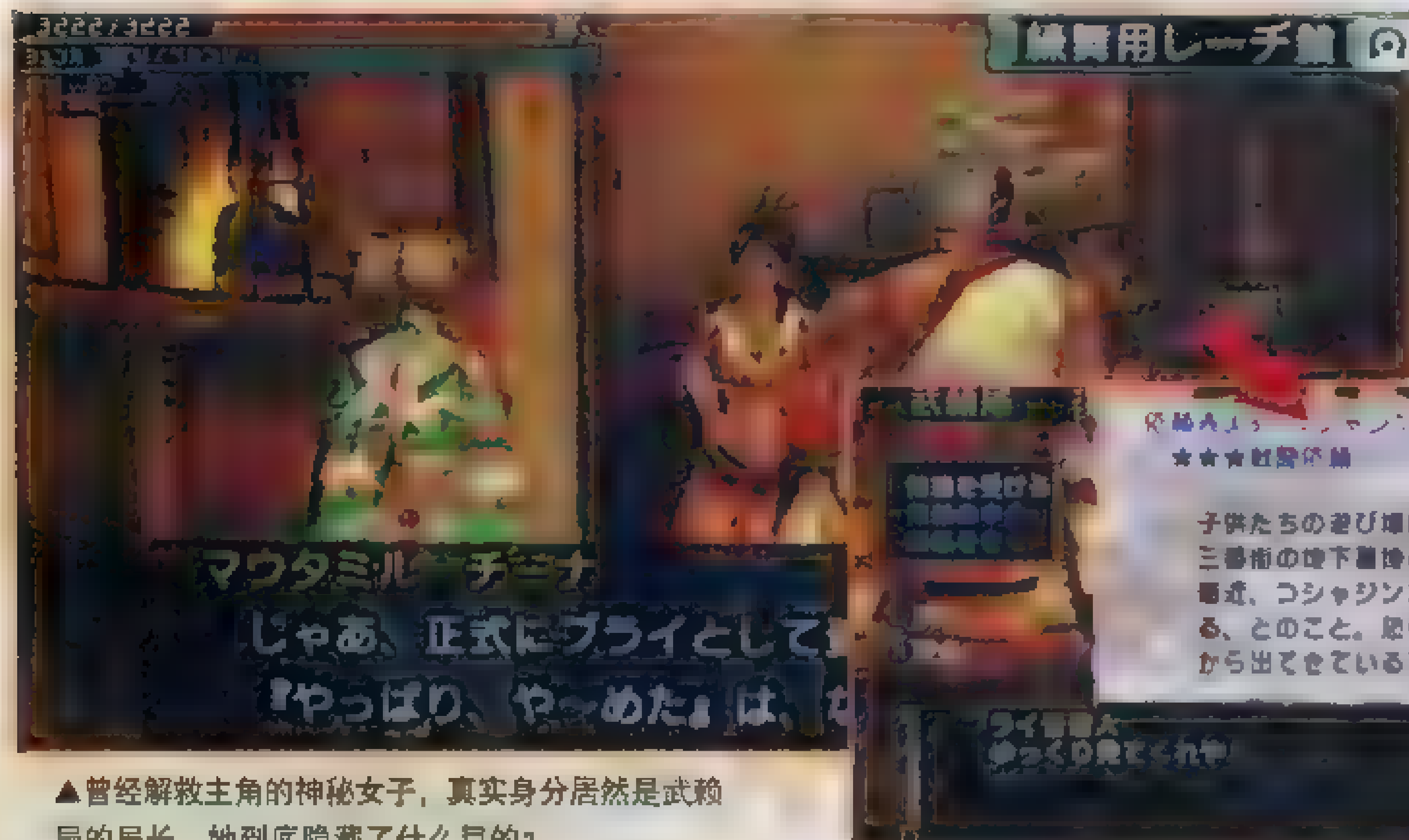
风虎之舞

▲舞蹈的演出效果不算华丽，让人更为关心的反而是发动时间。

武赖局

本作的故事采取了任务制，玩家需要随着剧情任务的完成来推动故事发展，向着最后的结果更进一步，而坐落于帝都三番街的武赖局就是一切的关键。在剧情进行了一段时间之后，玩家就可以开始接受各种委托，委托的内容包括讨伐、搜索、收集、搬运等各种类型，总数达到了100个以上。相信丰富多彩的任务可以让游戏更为有趣。





▲曾经解救主角的神秘女子，真实身分居然是武赖局的局长，她到底隐藏了什么目的？



◀任务的难度在委托书中都有清楚的说明。



◀在讨伐怪物的同时要注意一个重点，量力而行。

修复神殿

由于神殿在数月之前已经遭到破坏，神兽也因此陷入了沉睡，要将神兽唤醒必须修复神殿，所以我们需要在大陆的各处寻找神殿毁坏时散落的碎片。



◀首先找寻到神殿的废墟。



◀每个神殿废墟中都要与守护兽大战一场。

◀胜利之后就可以开始使用碎片修复神殿了，是个简单的迷你拼图游戏。

▲最后还要劳驾春歌跳一次舞作为祈祷才算是大功告成……

修复完成









PS2+PSP 动作试玩

虽然PS2现在已经进入暮年，但其生命力还是非常旺盛的，毕竟是成熟的主机，厂商们已经对它驾轻就熟，在上面推出游戏也没有什么难度了。本次TGS上PS2游戏还是主流，虽然其人气被小弟PS3分走了不少，但还是有很多佳作出现。NBGI的《宿命传说》、《乔乔的奇妙冒险 幽灵之血》、《连合对扎夫特II PLUS》，Square Enix的《王国之心II 最终混合版+》等，哪个拿出来都是独霸一方的主。特别是《宿命传说》和《王国之心II 最终混合版+》，前者虽然是重制，但完全可以将其看成一款新作，后者虽然内容没多大的变化，但重新制作的GBA《王国之心 记忆之链》让人感到厂商十分有诚意。PSP看得出在NDS的压力下有些困难，但《世界传说 光明神话》、《怪物猎人PSP 2》这些作品的出现还是能吸引一大批玩家的，而PSP超强的扩张性也吸引了不少的非游戏玩家。

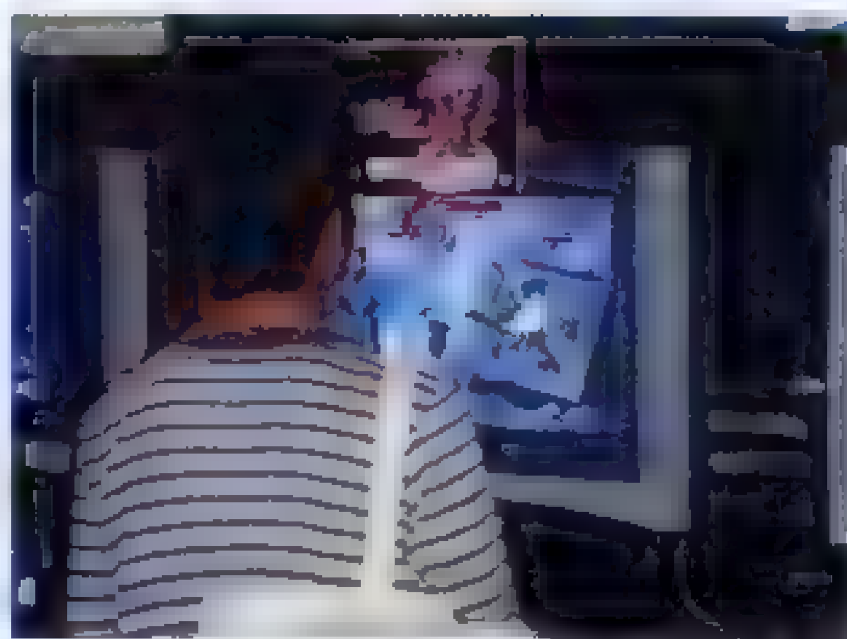


机动战士高达 SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS

ACT

游戏原名 [illegible] 厂商 NBGI 预定2006年12月7日

这就是最强的MS对战游戏！

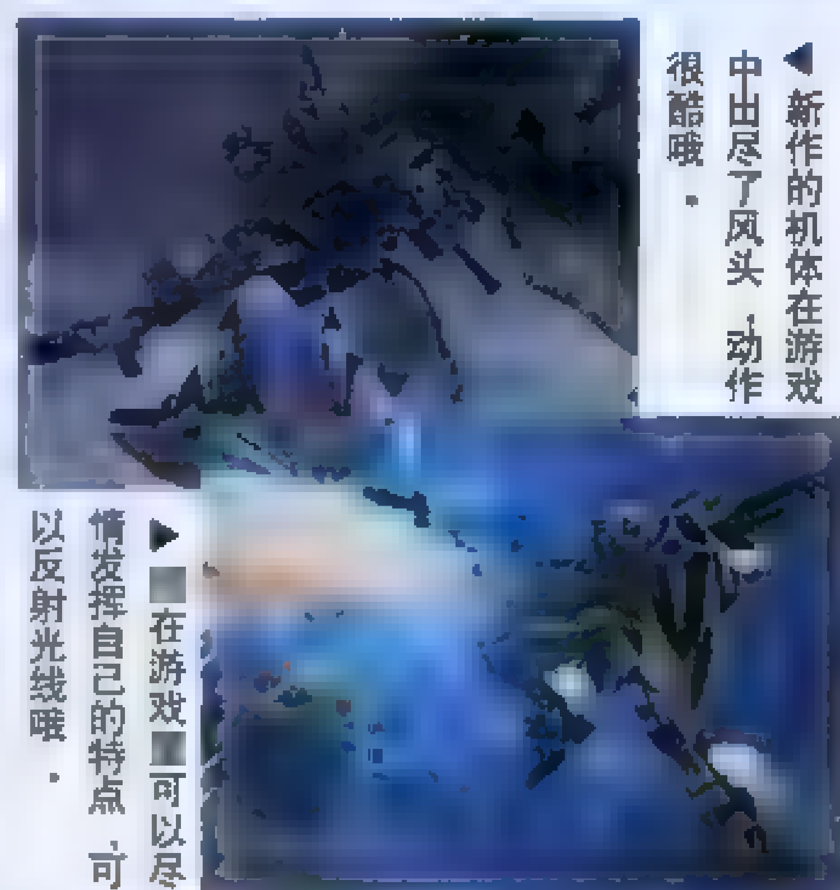


▲高达游戏在日本的影响力是毋庸置疑的。

试玩内容 在NBGI的试玩台要说最火爆的其实并不是《山脊赛车7》而是这款《连合对扎夫特II PLUS》，多达12台试玩机连续不停地运作，玩家等待时间更是多达2小时，不禁让人感叹高达游戏在日本的确是拥有巨大的市场。PS2版移植于街机版，并在其基础上增加了一些机体。相较于前作，本作在基本操作和手感方面并没有太大的变化，而新增的《观星者》主角机体STRIKE NOIR的特性却非常鲜明。与其他机体不同的是STRIKE NOIR的动作非常花俏，不管是侧移还是射击，都带有很炫很酷的动作。特别是耍枪的动作，拿在手中转几圈，很是帅气。（难道Capcom将《鬼泣》的一些东西拿过来了？）

在觉醒系统上本作进行了改变，觉醒后可以选择冲刺、火力、速度中的一个，三种觉醒能力效果不同，针对机体的性能和自己的习惯，可随意选择，这也让游戏的战略性更强了。

试玩感想 动作流畅，打击感强，继承了前作优秀的传统，觉醒攻击的三种能力很有意思。



◀新作的机体在游戏中出尽了风头，动作很酷哦。

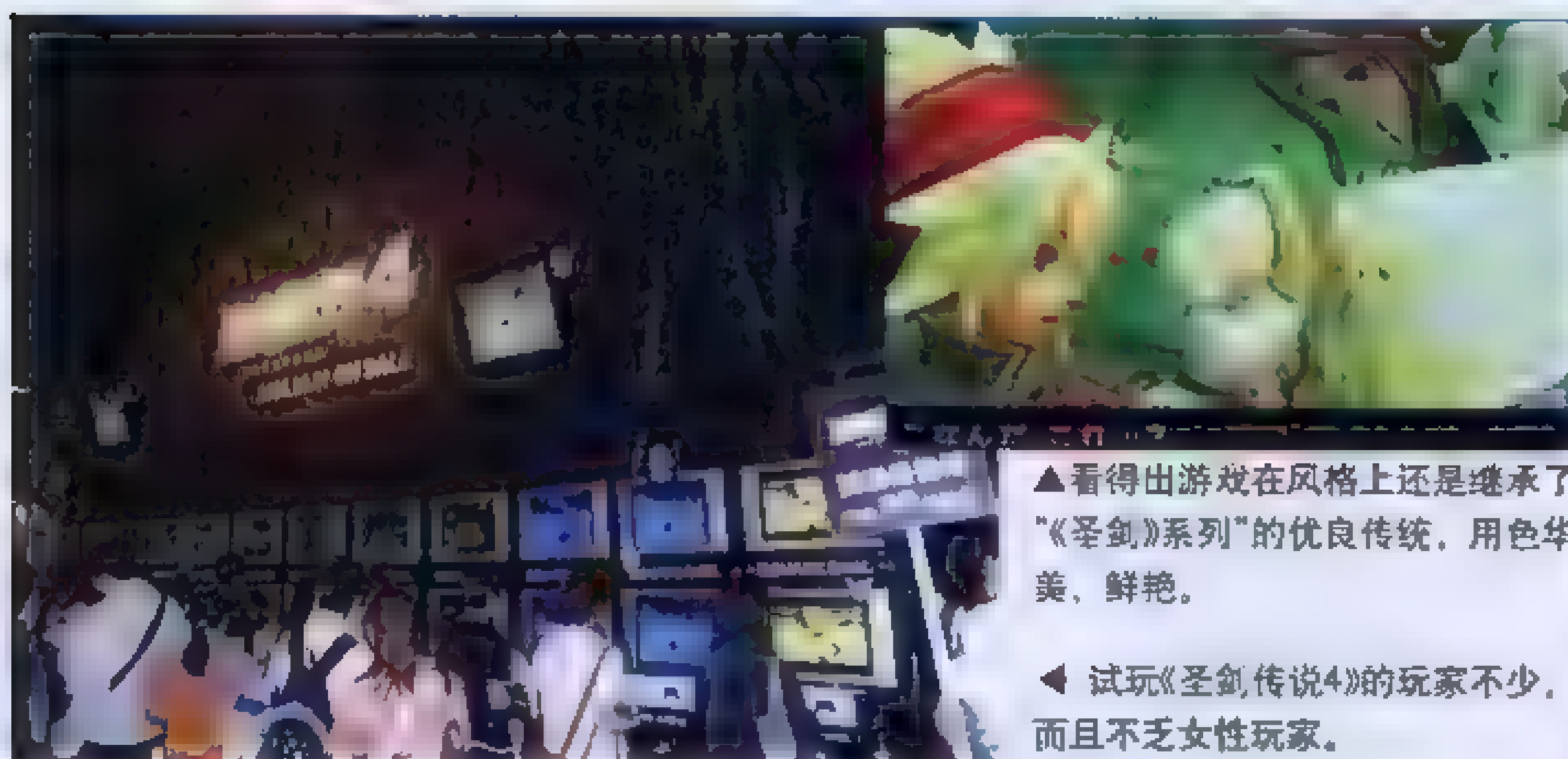
▶在游戏可以尽情发挥自己的特点，可以反射光线哦。

圣剑传说 4

ARPG

游戏原名 [illegible] 厂商 Square Enix 预定2006年12月21日

你所不知道的圣剑诞生的传说



▲看得出游戏在风格上还是继承了"《圣剑》系列"的优良传统，用色华美、鲜艳。

◀试玩《圣剑传说4》的玩家不少，而且不乏女性玩家。

试玩内容 《圣剑传说4》作为系列的正统续作距离前作《圣剑传说3》已经有11年之久了，在故事背景的设定上它可以说是系列作品里最古老的。游戏的舞台设定在玛娜之树以及玛娜圣域还不存在的时代，它讲述的是玛娜之树以及圣剑是怎样诞生的一个故事。为游戏制作主题曲的是日本知名音乐人坂本龙一，有了他的加盟，相信游戏的音乐质量是有所保证的。

说实话，在笔者试玩之前由于受到过前几个非正统《圣剑》的"荼毒"，所以对这个游戏并没有抱太大的希望，但试玩之后却惊喜地发现游戏质量居然还不错。试玩大致分为了冒险和BOSS战两部分，从中我们可以看到游戏的进行是按章节来的，进入每一章还有难度的选择。游戏的画面用色非常鲜艳，而且在整体风格上保持了系列一贯的传统，玩起来就像是在看一部3D动画片一样。游戏的地图很大，纵深感也很强。在地图冒险时看得出游戏强调灵活运用地图上的物体，比如利用地上的石头去撞敌人，打击树木会掉下道具等，特别是用物体去撞击敌人，此时敌人会处于发癫状态，这时攻击的话会从它身上打出提升自身能力的金币。

游戏中有许多有意思的系统，比如用弹弓发出带有各种属性的子弹去打击敌人，除此之外还有各种魔法的选择，比如提升自己攻击力、为自己回复HP等。但是，要说最有趣的自然是鞭子的设定了。按△键主角可以甩出手中的鞭子，当鞭子接触敌人后就会将敌人缠住，此时可以拉住敌人，当敌人身体很大时还有可能被敌人拉着跑哦。在试玩版中鞭子的用处并没有体现多少，估计在正式版中运用鞭子解谜肯定是少不了的。

试玩版的BOSS战玩家将面对一个巨大的螃蟹，这是系列的常见BOSS了，在BOSS战时要灵活运用周围物体以及自身魔法，而且BOSS还有硬直时间长的攻击，找准时机就能把它轻松搞定。笔者在3分钟以内就干掉它，甚是轻松。

试玩感想 画面非常漂亮，运用物体将会在游戏中很重要，游戏的打击感稍微有些不足，但还是可以接受。



▲游戏的用色很鲜艳，很有"圣剑"的感觉。



▲物体的运用在游戏中很重要，一定要灵活掌握。



友情提示： 本期Gamehalo DVD中收录了《怪物猎人 携带版 2nd》、《潜龙谍影 掌上行动》的影像。

宿命传说 RPG

游戏原名 Tales of Destiny 厂商 NBGI 预定2006年11月22日

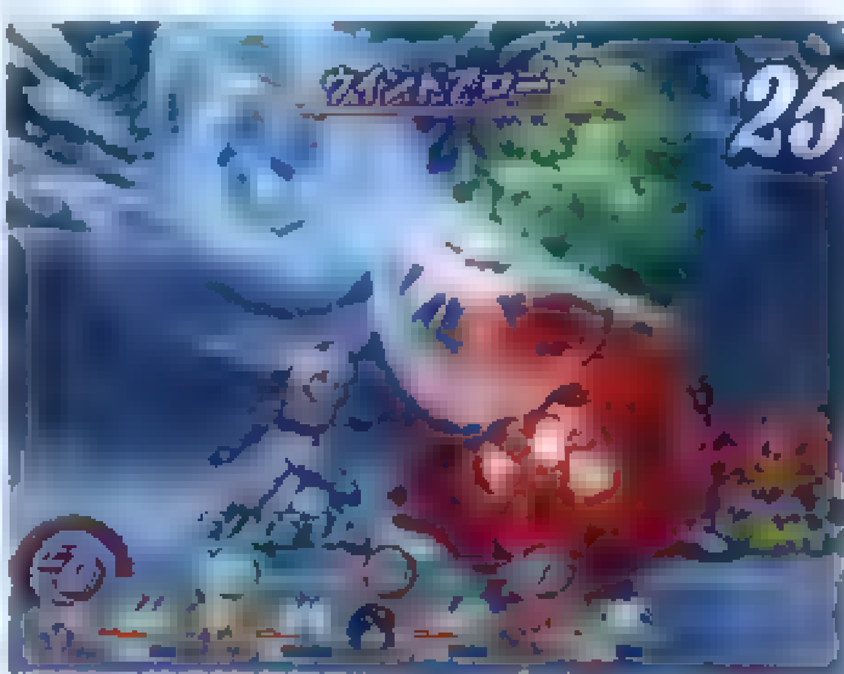
重生的宿命，重生的传说


▶虽然片头与前作一样，但都是经过重新制作的。

试玩内容 作为PS版的复刻版，如果你只是将它当成一次单纯的骗钱行为那你就大错特错了，游戏无论从地图、人物还是3D表现都是经过重新制作，台词虽然基本没变，但还是增加了不少内容，当实际站在试玩台面前时你会发现如果称本作为完全的新作也毫不为过。

《宿命》的试玩台有12台之多，但等待时间从来就没有低于90分钟，有半数玩家为女性，当他们见到重新绘制的里昂时会发出70分贝以上的"噪音"。好了，不说这个，让我们来看游戏吧。试玩分为了两部分，一部分是故事模式，在该模式中玩家将操纵角色去发展剧情，进行地图的探索，在这里我们可以看到游戏的画面类似于《重生传说》，不管是人物跑动的动作还是背景的制作以及用色方面，都是《重生传说》的强化。战斗部分有3个地方可以选择，笔者选的是森林。战斗模式中主角斯坦和鲁蒂是固定的，其余两名角色可随意选择，笔者当然选了万人迷里昂和神经质吟游诗人乔尼。战斗是传统的单线式战斗，最为可疑的是角色头上的数字以及CC的标记，现在初步发现的是打击敌人和被打时数字会增加，而发动必杀技的时候会减少。当然，本作还有一个新设定就是被称为"AR-LMBS"的空中连击系统，即当我方把敌人打到空中后可以从空中展开攻击，并且还有高度的设定，玩起来就像一个格斗游戏。玩起来的实际情况大致是配合方向键↑和攻击键将敌人挑空，然后自己跳起来进行追击，操作并不复杂，习惯一下很快就能上手。

而系列的传统小对话Face Chat方面本作采用了"表情卡片对话"的方式，即小对话的每个人都在一张卡片上，随着对话的内容其动作和表情都会发出丰富的变化。战斗之后对话内容还会变，看来本作的小对话收集要费一番功夫了。


▲伍德罗的造型在本作中是有微妙的小变化的哦。


▲本作的小对话依旧有丰富的搞笑内容。


◀爽快的空中连击让本作的战斗爽快度提升了一个档次。

试玩感想 战斗更加爽快，空中连击很有魄力，秘奥义发动依旧伴随华丽的演出。最后，里昂大人太帅了！

战国无双2 帝国 ACT

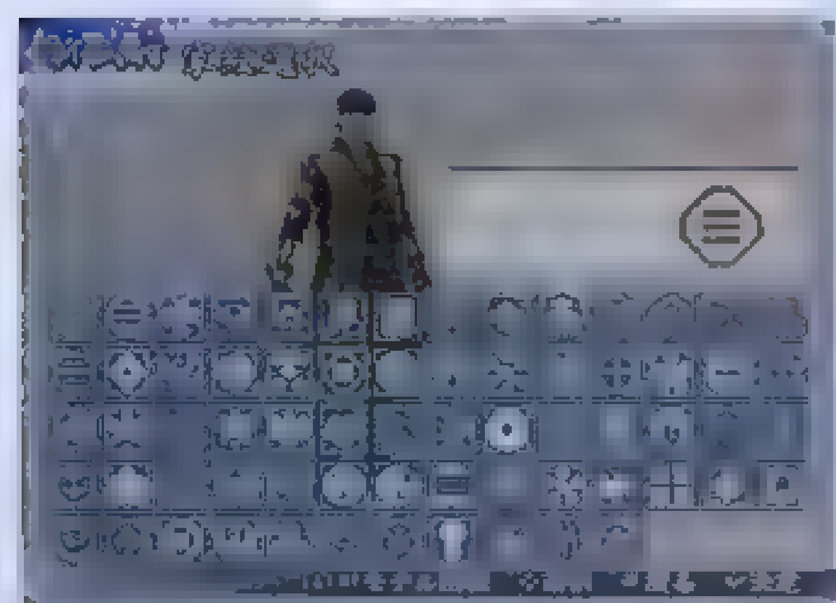
游戏原名 战国无双2 Empires 厂商 Koei 预定2006年11月16日

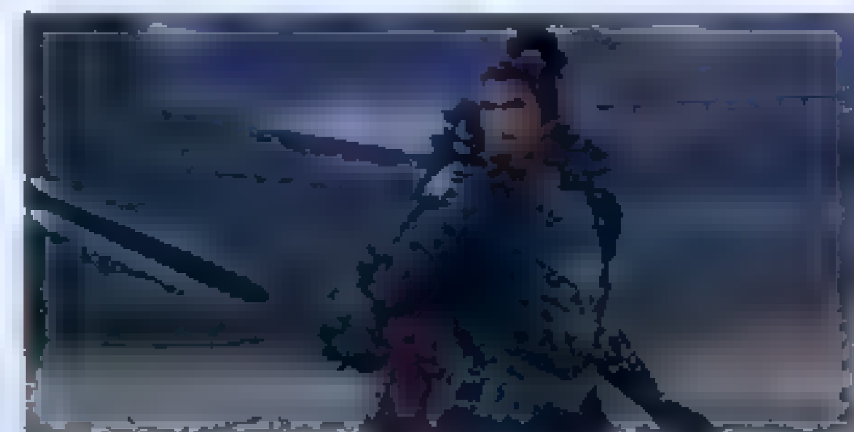
用勇气与谋略去平定战国吧！

试玩内容 近年来"《无双》系列"的每一作几乎都要经过"普通版"、"猛将传"和"帝国"的顺序依次上演一趟三部曲，而这次Koei却出乎意料地继《战国无双2》之后便一步到位直接甩出了《战国无双2 帝国》，不过从目前游戏公布的状况及数度延期来看，这次Koei貌似"厚道"的举动未免有些底气不足。

统帅之才

在游戏中，日本战国舞台共分成25个部分，400名以上的历史著名武将出场。玩家可以自创角色后选择加入任一大名势力，或是直接选择无双武将开始游戏。你的游戏任务就是在有生之年(时间限制内)逐步蚕食对手的领地扩大势力范围，最后鲸吞整个日本列岛，完成一统战国的夙愿。当然，随着游戏时间的不断延长，游戏难度也会愈来愈高，到了后期整个战场简直就是名副其实的修罗场。


▲设定好自创角色后，就要选择所属势力的家徽，从战术角度而言，选择一个角落里的势力是最有利的。


▲"天下布武"——你能否协同信长公去完成他的野望？

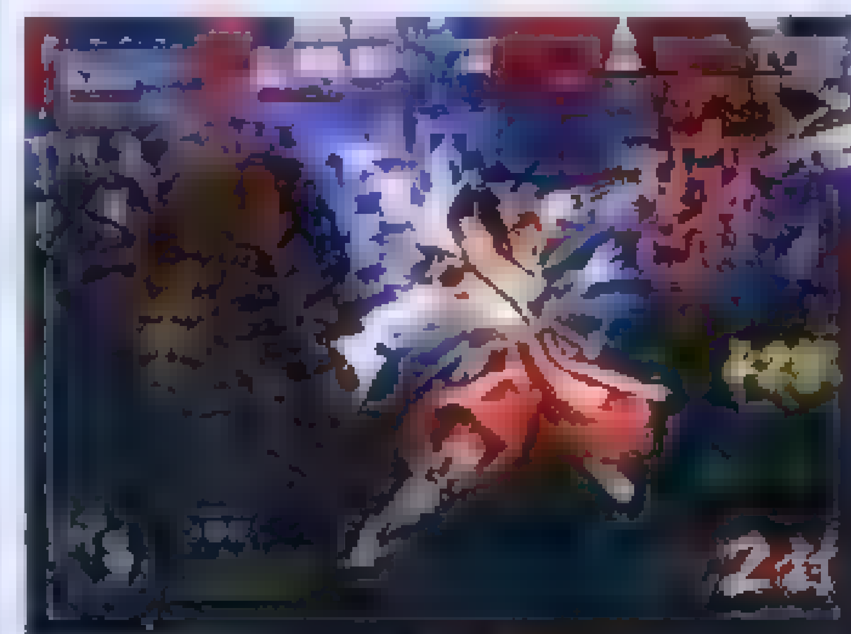
军师之才

在整备军务期间，玩家可以自由调度手下的武将配置，并采纳麾下各将领提出的政策意见，藉以休养生息、招兵买马及增加战场特殊效果，不要小看这些策略要素，它直接决定了"帝国"与普通《无双》的区别，如果你只是一味只顾着打打杀杀，那么到最后只能落得个疲惫而死的下场。此外，从目前公布的内容来看，本作的无双武将新增了许多服装，大概也会从中取得。


◀银发版的石田三成在会场上引来了诸多同人女的尖叫。

猛将之才

战场上，本作依旧沿袭了"据点争夺战"的设定，只要逐步攻克敌军的据点并在限定时间内强占敌军本阵即可获胜，具体环节我们将在今后的攻略中为您详细讲解。游戏里还新增了关系设定，如织田信长与浓姬的"夫妻"，本多忠胜与稻姬的"父女"，这些具有特定关系的角色靠在一起时会有特殊能力加成，还能发动更加强力的"连携无双奥义"——顺便一提，本作的"连携无双奥义"非常普遍，即使和己方大众脸武将靠在一起也能发出。


▲战斗时爽快华丽依旧，只是多了一份似曾相识的沉闷感。

试玩感想 说实话，这款游戏让我感到非常失望，因为它相较前作实在是变化得太少了——没有新角色、没有新武器、没有新关卡，就连手感都没有半点变化(还好取消了L1连发BUG)。对于熟悉前作及"帝国"相关系统的无双FAN而言，这款游戏就像是那种一看到开头就知道结尾的电影，既没有高潮也没有悬念，似乎制作人只是为了推出这部作品而制作这部作品，全然不顾它是否有着那么一星半点的新意与诚意。唉，Koei，你用这半年多的时间老老实实、认认真真地做一款"猛将传"该有多好。

光明力量 EXA

A·RPG

游戏原名 Shining Force EXA 厂商 SEGA 预定2006年冬

两个主人公，相同的交集


▲从目前公布的情报来看，本作的剧情是有很多看点的。

试玩内容 在SEGA的展台，《光明力量 EXA》的试玩台并不显眼，但这丝毫不影响玩家对其的热情。游戏从总体而言与前作区别不大，试玩有3个选择，初心者模式是教给玩家这个游戏的基本系统，女主人公冒险模式会看到女主人公的魔法威力，而防御战模式则是很多玩家的选择，因为这是前作中没有的，这里需要玩家灵活运用自身和同伴的能力以及防御机器人来抵御强敌的进攻。

男主人公托马是标准的战士型，能够使用单手剑和双手剑；女主人公是魔法师型，能使用魔道书和弓箭攻击，两人都能按住攻击键然后放出蓄力攻击，根据武器不同会有不同的效果。女主人公冒险部分是非常爽快的，两个魔法师加一个僧侣会让你体会到一个魔法砸过去伤害几千的快感。

试玩感想 战斗时要把握敌人的特点，高威力的蓄力攻击要善加利用，魔法在本作中更有效果了。


▲游戏中会面对许多巨大敌人，虽然强力但小心点就能应付。

光明之风

A·RPG

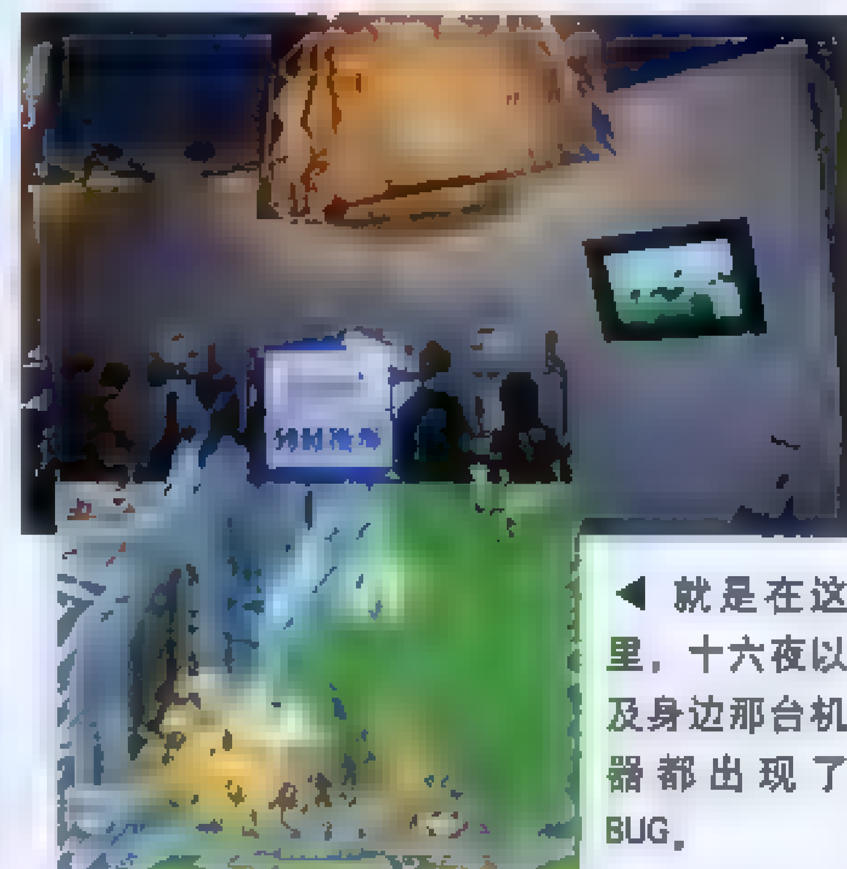
游戏原名 Shining Wind 厂商 SEGA 预定2006年12月

同伴间的协力将变得更重要！



▲出自TONY笔下的角色是游戏另一大魅力。

试玩内容 《光明之风》是之前SEGA推出的A·RPG《光明之泪》的续作，其实对于游戏来说，人设的吸引力要远远大于其本身。在试玩中，十六夜选择了普通难度——进攻敌人要塞大门。游戏中玩家可以通过消耗屏幕下方的能量(随时间增长)与同伴发动合体攻击。不同的同伴，合体攻击的效果与形式都存在很大差异。不仅如此，玩家与同伴的距离也会改变合体攻击的种类。路上的杂兵非常简单，很容易便来到要塞大门。原本应该是与援军一同发动猛攻，但在试玩中十六夜控制的主角突然不受控制，站在原地防御。工作人员很尴尬地解释道“因为目前游戏的开发度还不高，很可能是偶然出现的BUG”，但此时旁边试玩台上另一位玩家在同样的地点也出现了相同情况……


◀就是在这里，十六夜以及身边那台机器都出现了BUG。

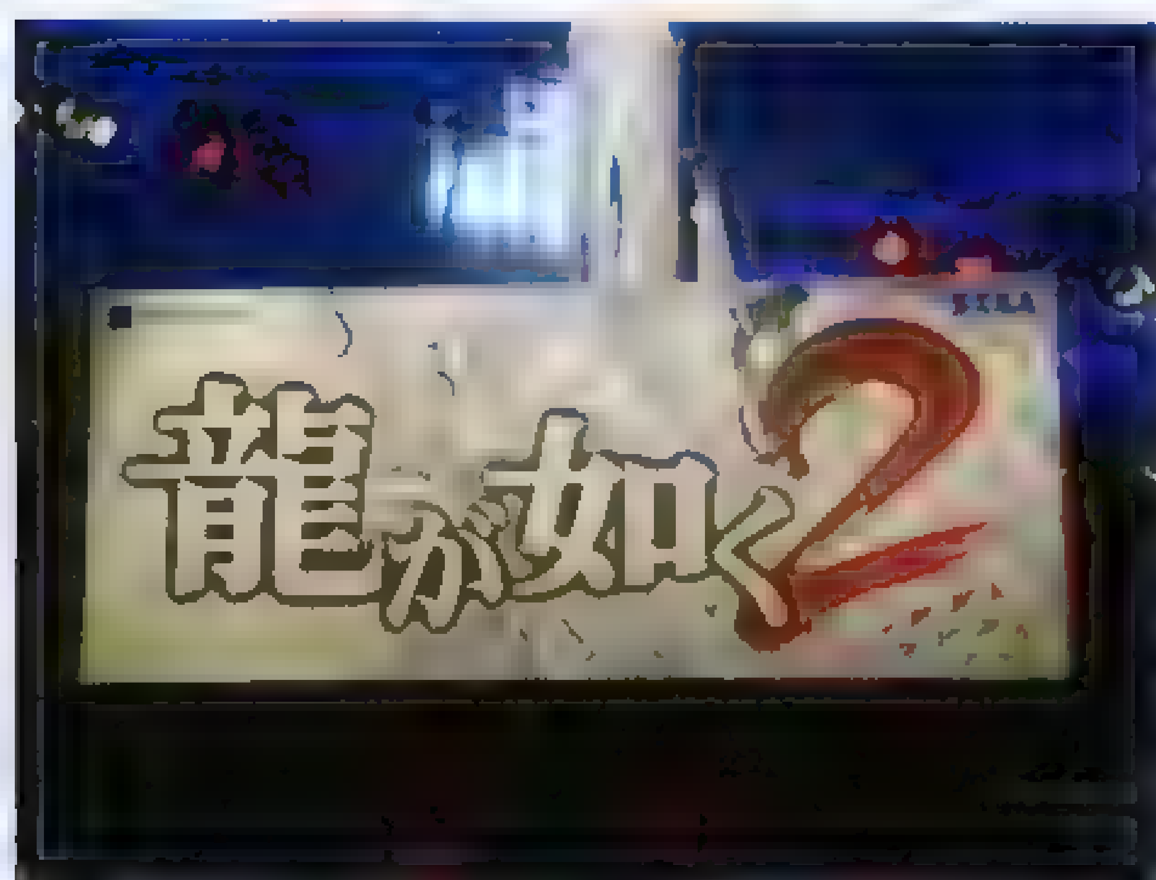
试玩感想 与《光明之泪》相比画面变化并不明显，而无论是我方还是敌方，Q版造型非常可爱。手感方面，角色攻击是依然比较僵硬，再加上攻击判定小，因此战斗的爽快度大打折扣。

如龙2

ACT

游戏原名 龍が如く2 厂商 SEGA 预定2006年12月7日

必杀技倍增，战斗爽快度满点！



试玩内容 作为SEGA目前力推的新系列之一，《如龙》不仅在销量上取得了成功，更重要的是它为众多玩家在游戏中勾勒出一个拥有复杂关系网以及内幕重重的极道世界。随着《如龙》大获成功，其续作的推出自然也是顺理成章的。

本次TGS上SEGA总共提供了两种模式的试玩，分别是故事模式和战斗模式。进入故事模式后，桐生一马将直接身处本作新增加的城市大阪。与前作相同，游戏中同样为玩家实际还原出当地的风貌，而且不仅是店面的装饰还是路上行人的语言，都充满了日本关西独有的风格。试玩版中玩家能够进入的店铺并不是很多，而且能够真正进行对话的NPC很少。进入街边一家装饰豪华的夜总会后，会发生与关西之龙乡田龙司相遇的情节，而战斗也就随之展开。可能是试玩版的缘故，战斗中将乡田龙司手下的杂鱼干掉后试玩便结束了，不过好在战斗模式中能够将整场战斗打完。玩过前作的玩家一定都知道，战斗模式就是将原本穿插在剧情中的战斗单独提出来让玩家直接挑战，而战斗发生的地点以及所遇到的对手都是遵循剧情的。如果在试玩版中也是这样的话，通过战斗模式我们就能很清楚地知道游戏初期的情节。首先是前往扫墓的桐生一马孤身一人面对早已埋伏好的敌人。由于本作能够很方便地将后摆腿加入连续攻击中，因此面对这种被包围的情况将更加游刃有余。墓地的战斗结束后，场景换为了新宿街头，受寺田重托的一马被神密组织的人阻截，战斗中街头各种物品都能够被利用。另外，由于新作增加了大量的必杀技(△键)，因此在战斗中经常会无意中发动相当有魄力的攻击——之前报道中提到的“大车轮地狱投”就在十六夜反复尝试下成功使出，当敌人撞向汽车的那一刹那，真的是让人感到相当过瘾。

试玩感想 虽然乍一看上去与前作没有区别，但如果仔细想一想，新增加大阪后游戏的场景甚至是内容都将翻倍，单从这一点就不得不钦佩厂商的诚意。战斗方面，手感与前作没有明显差别，不过必杀技确实增加了不少，很多情况下屏幕上都会忽然出现“按△”的提示，让人措手不及。


◀原本过着平静生活的桐生一马还是被卷入了帮派间的纷争之中。传说中的极道之龙再次重出江湖！

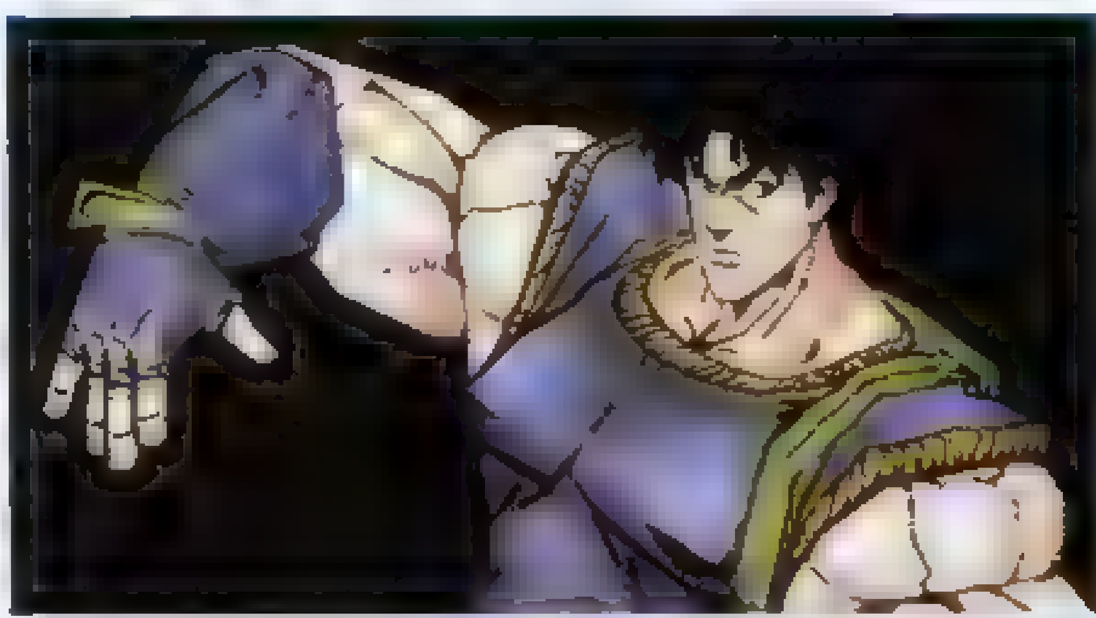

▼在墓地主角与早已埋伏在此的敌人展开战斗。本作能够更加容易地在连击中发动对后方的攻击，因此即使被围住也能够从容应对。

乔乔的奇妙冒险 幽灵之血 【ACT】

游戏原名 [illegible] 厂商 [illegible] 预定2006年10月26日

这是一场百年恩怨的序幕

试玩内容 日本著名漫画家荒木飞吕彦笔下的《乔乔的奇妙冒险》堪称一部波澜壮阔的史诗，而这款游戏的内容便是围绕着漫画第一部的全部情节展开的，讲述了英国贵族乔斯达爵士之子乔纳森·乔斯达(昵称"乔乔")为报父仇与吸血鬼迪奥展开殊死搏斗的故事，剧情跌宕起伏，战斗磅礴大气，为整个"《乔乔》系列"奠下了一个坚定的基石。



▲乔斯达家族"波纹流"的第一任承载者，考古学家，自幼视迪奥为好友，为人仁慈善良，然而迪奥的背叛却使他唯有背上吸血鬼猎人的宿命踏上复仇之旅。

冒险之始



▲"抱歉，你还记得自己吃过多少片面包吗？"当被问及杀过多少人时，迪奥狂傲的姿态将其邪恶魅力表露无遗。

游戏的各个情节设置完全忠实原著，几乎每一个段落都会令FANS缅怀起上世纪八十年代里初次见到这部名作时的感动。角色造型那粗犷的卡通渲染画风也颇得荒木大师的神髓，尤其是那活灵活现的眼神——这些在游戏中可都是随时变化的——不禁让人由衷感叹制作人真是把这游戏做"活"了！

冒险之旅

"波纹呼吸法"在原著中可说是乔乔的看家本领，而在游戏里则更加被强化到了至高无上的地位，大部分吸血鬼敌人只有用波纹系攻击才能将其彻底击毙。使用波纹攻击会消耗波纹槽，不过可以通过按住×键蓄力或打倒敌人来补充。此外，漫画中那些帅气的POSE在游戏里分别有着能力加成的特殊效果，当玩家在连续攻击过程中按下×键的话，依据连击次数的不同，角色可摆出不同的POSE，分别具有"攻击力上升"、"防御力上升"及"速度上升"的功效，可说是一个集耍酷与实用为一体的有趣设定。

试玩感想 毕竟是荒木飞吕彦大师职业生涯迎来25周年的纪念作品，这款游戏受到的关注在漫画效应方面远远超过了游戏本身，展台前虽然排得人山人海，但大多数都是来看预告片的，所以笔者没排多久队便拿到了期待已久的手柄。游戏给人的整体感觉很像《神之手》与《北斗神拳》的结合体：超大的人物/屏幕比例，粗糙但拳拳到肉的打击手感，用必杀技消灭敌人时的手柄连打及大魄力特写画面……美中不足的地方是许多细节做得并不到位，譬如过场剧情动画时许多角色说话时并不动嘴(有些NPC角色竟然连表情都不变)，实在是有点偷工减料的嫌疑。



▲速度UP！荒木飞吕彦在25周年纪念的记者发布会上也曾"被迫"摆出过这个姿势，不过动作显然不如他笔下的角色专业……

▼由于波纹攻击附带阳光效果，因此在夜晚时是消灭吸血鬼的惟一利器。



王国之心II最终混合版＋ 【A·RPG】

游戏原名 KINDOM HEARTS II FINAL MIX＋ 厂商 Square Enix 预定2007年[illegible]

新剧情+新游戏二位一体



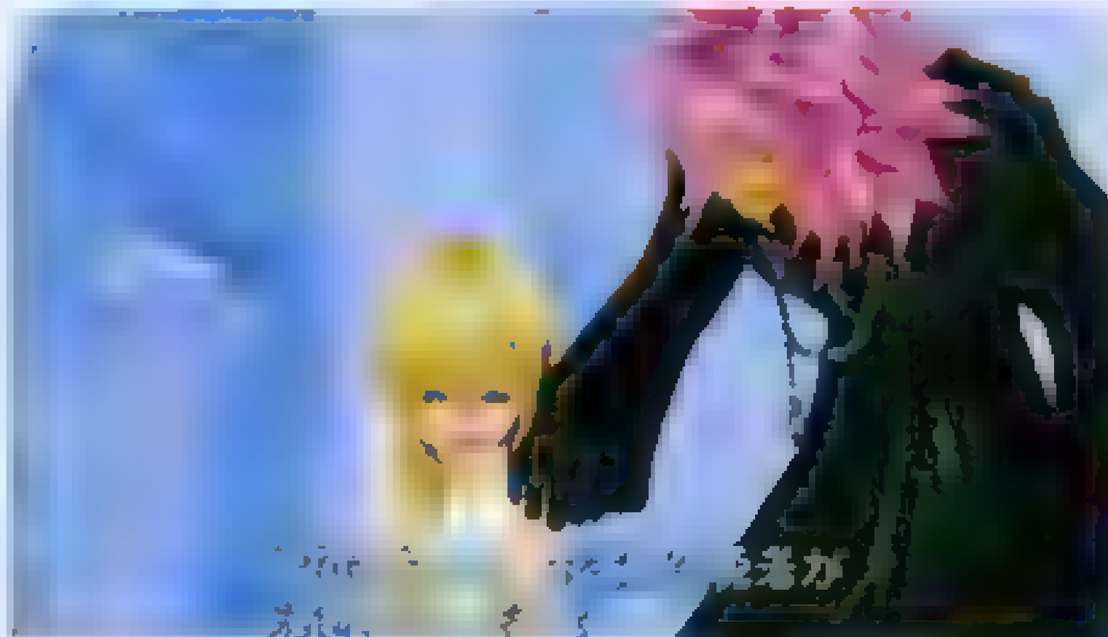
▲曾在二代隐藏动画中出现的盔甲骑士之一，这次虽然能看见半边脸了，但他的身分依然隐藏在迷雾中。



▶这就是最终混合版增加的新剧情之一，像这样新增的剧情似乎还有很多很多。

试玩内容 不久之前，Square Enix公布了将会推出《王国之心II最终混合版+》的情报；在TGS开展的前一天，我们震惊地得知了GBA版《王国之心 记忆之链》将会重制在PS2上的消息；而在TGS开展后，我们在Square Enix展台处又得知了一个出人意料的消息：《王国之心II最终混合版+》和《王国之心 记忆之链 重制版》将会捆绑发售！之前总有人骂Square Enix钻到了钱眼里，但这件事情却让我们觉得Square Enix实在是太厚道了！

虽然《王国之心II最终混合版+》只是影像出展，但影像中演示出来的那些新增情节已足以令玩家兴奋不已了。其中大多数是原作中有提及但未得见的情节，例如利库变身为安塞姆的一幕、罗克萨斯与阿克塞尔的友情等都是玩家颇为关心的内容。而此次XIII机关的戏份也会加重，这应该也是应广大玩家的呼吁做出的决定。此外，在这段影像的最后我们还看到了曾在二代隐藏动画中出现的那位手持键刃的盔甲骑士，如果不出意外的话，本作应该还会和一代的最终混合版一样增加全新的三代预告动画。



◀玛尔夏是XIII机关中最具人气的几位成员之一，也是《记忆之链》索拉篇的最终BOSS。

▼战斗系统虽然没有改变，但这极具魄力的战斗画面却是GBA版无法比拟的。



《王国之心 记忆之链 重制版》竟然已经可以试玩了，这是笔者在此次TGS上最惊喜的发现之一，而这里也成为了Square Enix展台人气最旺的试玩台。试玩版共有三个场景：一是进入忘却之城首先来到轮回镇的剧情，也就是原作的开场不久；二是奥林匹斯竞技场，三是与冥王哈迪斯的BOSS战。每次试玩的游戏时间为二十分钟。

试玩感想 游戏的画面全部改为了3D，采用的是二代的图像引擎，至于系统则基本上继承了GBA版。目前没有发现卡片战斗有什么改变，只不过新加入了二代的按键反应系统。由于人物比例大，导致在战斗中比较难看清全局，幸好新加入了锁定键才使得索敌变得轻松了一些。值得一提的是，在试玩版的过场剧情部分没有加入语音，但在宣传片里则是有配音的。目前还不能确定本作是否与二代一样基本上是全程语音，如果不是的话那就太遗憾了……

圣女贞德 S·RPG

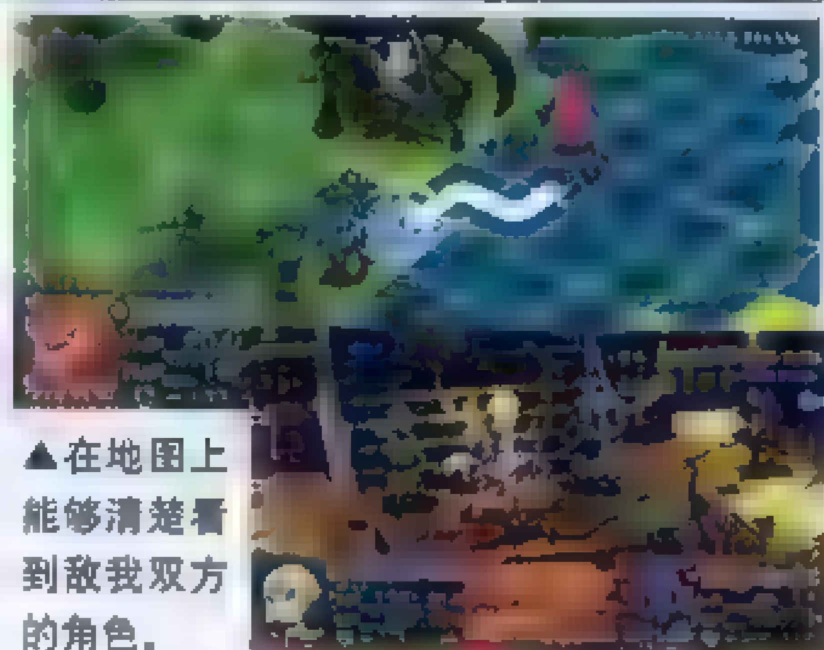
游戏原名 Jeanne d'Arc 厂商 SCEJ 预定 2006年11月22日

在天之声的感召下，贞德举起长剑



试玩内容 作为Level5进入S·RPG领域的敲门砖，以英法百年战争中的传奇人物贞德为主角的S·RPG游戏《圣女贞德》，吸引了厂商和玩家双方的高度关注。本次TGS提供了游戏的试玩，从实际游戏素质来看，完成度应该已经是相当高了(官方的数字是开发进度达到85%)，相信在11月玩家们一定能够顺利玩到这款游戏。试玩版只提供了第一个关卡的战斗，胜利条件为全灭敌人。玩家除了可以操作贞德外，还有佣兵罗杰和贞德的好姐妹莉安。游戏采用标准的回合制，不过在第一回合结束后，贞德在剧情——错了，应该是在天之声的指示下利用手中的腕轮变身。变身后的贞德不仅能力大幅度提升，更能在击倒敌人后获得追加行动的奖励。不过变身会在一定回合后自动解除，而当前残余的回合数是可以在状态栏上查看到的。

试玩感想 目前S·RPG游戏似乎遇到了瓶颈，无论怎样变化也已经体现不出"新意"二字。本作虽然引入了不少新系统(比如Buining Site和Connection Guard)，但实际上在面对大量敌人或是有回合数限制的关卡时都不可能成为战术围绕的核心，因为如果我方队员不能保持一个稳定的阵形推进，这些系统都无法真正发挥效用。


▲在地图上能够清楚看到敌我双方的角色。

皇牌空战X 诡影苍穹 STG

游戏原名 ACE COMBAT X Skies of Deception 厂商 NBGI 预定 2006年10月26日

决战时刻即将到来！


▲高素质的画面令人忍不住要驻足观看。

试玩内容 Namco曾经的辉煌系列即将在PSP上再放光彩。作为近期最为瞩目的几个PSP原创游戏之一，NBGI在本次TGS上提供了大量的《皇牌空战X 诡影苍穹》的试玩台。正如之前厂商所承诺的一样，虽然平台换成了PSP，但无论是画面效果还是操作都没有缩水。由于PSP缺少右摇杆以及一组LR键，所以本作在操作上进行了调整。摇杆依然负责控制机头；R、L键分别为加速、减速；□键改为切换常规导弹或特殊武器，原本L2、R2的平移键被改到了方向键的左右；选择键用来放大雷达。试玩版总共有3关，分别是对空、对海以及对地。虽然初期不太适应更改后的键位(尤其是用来放大雷达的选择键)，但幸好游戏中运动灵活的飞行单位并不会一次出现4个以上，所以雷达的范围切换并不频繁。抛开操作的改变以及一些比较明显的锯齿外，游戏的感觉与"皇4"比较接近，但语音要更多。



试玩感想 对于像十六夜这样的系列拥趸来说，能够看到掌机上这款游戏有如此之高的素质真的是非常欣慰。理论上这里是应该写些游戏缺点的，但真的很难——或者说，对于一个跟随着本系列走到今天的玩家来说，看到这款游戏真的可以满足了。

怪物猎人 携带版 2nd ACT

游戏原名 [illegible] 厂商 Capcom 预定 2007年2月发售

手掌上的猎人生活

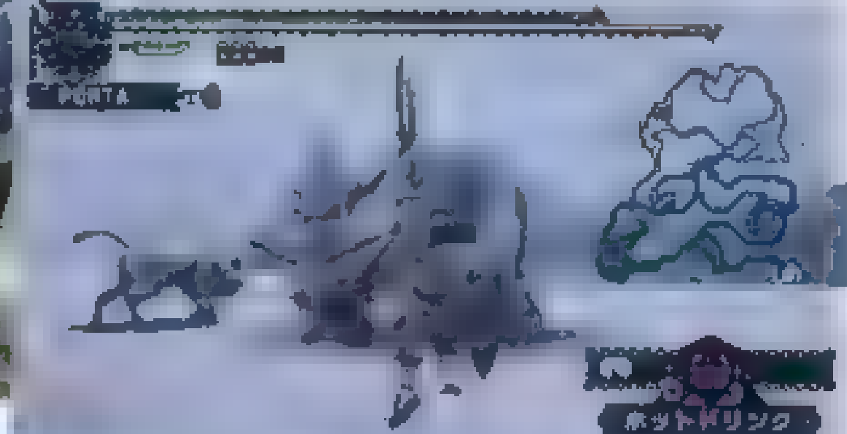

▲试玩采用的是4人组队的形式，工作人员会在一旁指导操作。

试玩内容 在武器和防具的辅助下，凭借自己的技术与身躯庞大的怪物战斗，这就是Capcom的主打"《怪物猎人》系列"带给玩家的挑战。作为PSP的最新作，《怪物猎人 携带版 2nd》将会在明年2月再次掀起狩猎的热潮。

参加试玩首先需要与另外3名玩家组成一队，而本次TGS总共提供了3种难度的任务，不过由于十六夜所在的小队基本都是新手，因此只能在工作人员的指导下进入最简单的任务——讨伐雌火龙。大刀，单手剑，弩和弓，这就是我们的配置，十六夜当然选择的是本作新增加的弓箭。进入游戏后去拿支给品，不过从大家每种物品都只拿一个这点来看，绝对都有联机的经验(之前说没有什么游戏经验一定是想给自己留个台阶吧，理解理解)。场景是"dos"的第一关——海滩，很快我们就在地图最上方找到了雌火龙，两个近战的很快就冲了上去，虽然其中一个马上就被打飞了回来……PSP弓的攻击方式与其他武器并没有什么区别，更可以用△键蓄力。由于试玩版的支给品实在是太周到了，战斗完全没有悬念，十六夜整场战斗只消耗了一瓶强走药(一定时间内耐力值保持最大值不变)。最让十六夜感动的就是战斗中曾有一次差点便被雌火龙的火球击中，这时一名队友飞身鱼跃用身体挡住了攻击——虽然我知道他是在回避过程中按错了方向……


▲本作新增加的BOSS级怪物。




◀本作原创的村庄，不知道会有什么任务等待着玩家？



◀一想到即将能在PSP使用弓箭，就让人非常兴奋。

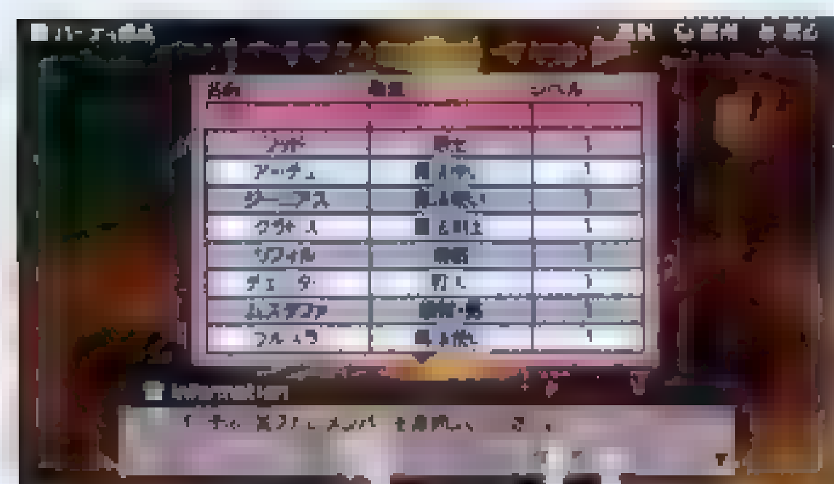
试玩感想 首先要感慨的就是排队来试玩的人实在是太多了。从TGS开展第一天起，试玩台前的长龙就从没有变短过，基本上都是直接变成"还需等待90分钟"。最长一次看到的是要等待2小时30分钟……在游戏方面，其实基本上所有人都早就想到了本作与PS2上的"dos"并没有什么不同——最起码在战斗上是这样的——惟一不同的就是将原本PS2右摇杆的攻击功能分配到了△和○键上。不过相对于PS2繁琐的网络登陆，利用PSP的无线联机功能玩家可以非常方便地组队，也正因如此，各武器间的优势互补体现得更明显，这绝对是玩惯了PS2上单机版的玩家所无法体会的乐趣。

世界传说 光明神话 RPG

游戏原名 Tales of World Radiant Mythology 厂商 NBGI 预定2006年12月21日

创造自己的传说，创造自己的神话


▲玩《世界传说 光明神话》的很多玩家都是女性。

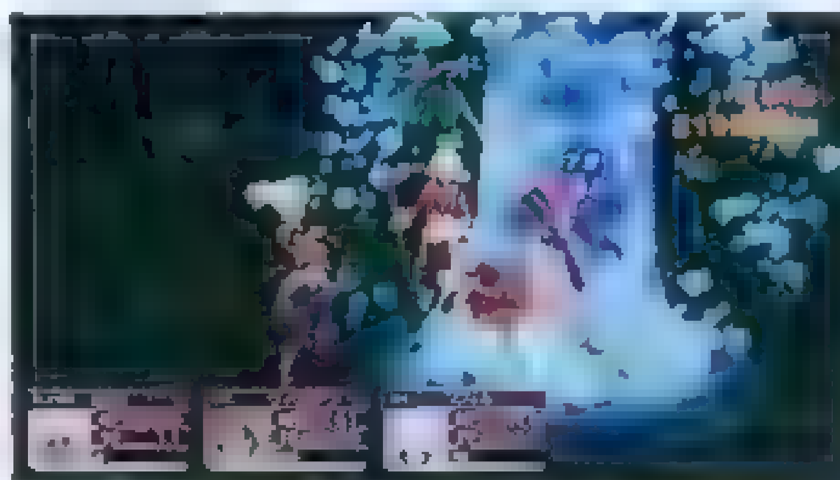

▲游戏种可以选择的系列角色非常多。

试玩内容 对于PSP而言《世界传说 光明神话》的意义是非同一般的，因为它是NBGI在PSP上推出的首个原创《传说》作品。在之前的宣传中就有很多玩家开始关注这款作品，在本次TGS展上它以良好的完成度、细腻的画面、优秀的手感获得了玩家们的好评。游戏开始时会让玩家选择主角的性别，不过试玩版里没有提供变换外形的功能稍微有些遗憾，而职业也固定为战士。选好职业后就可以开始在迷宫中冒险了，游戏中同伴是默认的，有《仙乐传说》的罗伊德、莉菲尔和《幻想传说》的切斯塔，不能更改。游戏的时间大概在10分钟左右，时间一到游戏会自动提示并重新启动。

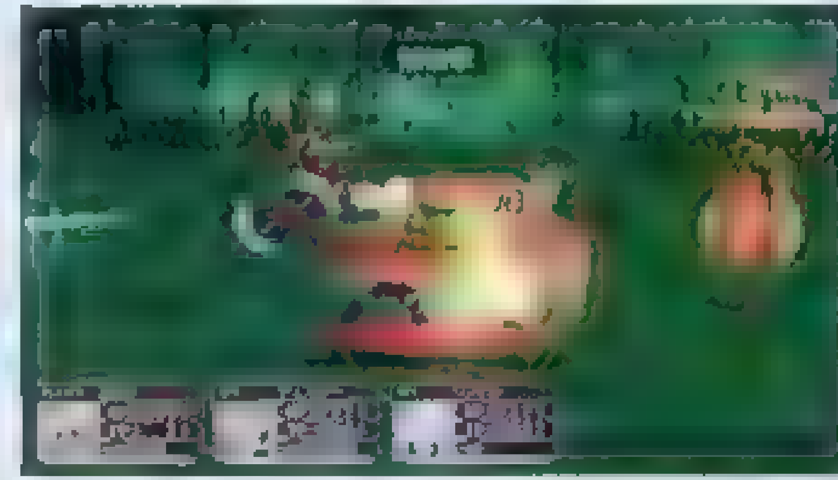
迷宫探险时我们会看到游戏采用的是全3D画面，地图和人物都是3D的，在画面右上角会有小地图显示，很方便。遇敌方式本作采用了可见式遇敌，即敌人都在地图上，接触到敌人才会进入战斗，进入战斗后笔者觉得本作的操作是将《仙乐传说》和《深渊传说》结合在一起的。游戏的基本操作方式沿用了系列的传统操作，但PSP的摇杆可以控制角色在战场上随意移动（《深渊传说》的移动方式），当必杀槽蓄满后还能放合体必杀，这就类似于《仙乐传说》里的U·ATTACK。在手感方面游戏在打击感上稍微有些欠缺，也许这也与PSP无法震动有关。而在同伴方面，游戏可以选择历代的角色并且还能操纵他们，如果不喜欢主角的话（会有么？）大可按照自己的喜好选择操纵的人物。

游戏中如果更换武器或防具的话会直接在人物身上显现出来，不再是以前只有武器变化。据制作人讲游戏中会有多达800种以上的装备，那么组合会有无限的可能性。


▲玩家能够操纵系列作品的角色，是不是有很熟悉的感觉呢？


▲游戏中术的效果很华丽。


▲装备能够在外观上显示出来，可见制作人的用心之处。


▲每个职业会的技和术的种类都不一样。

试玩感想 从整体上来说很难相信这是一款掌机上的游戏，游戏的画面非常好，已经很接近PS2的水平了（稍微夸张了点）。结合了系列若干作品优秀要素的战斗系统让人玩起来很爽。

潜龙谍影 掌上行动 ACT

游戏原名 Metal Gear Solid: Portable Ops 厂商 Konami 预定2006年12月7日

潜入行动，就在你的掌上展开！


◀游戏中的BOSS战极具挑战性，这名会左闪右躲的BOSS应该是名狠角。


◀以往系列中的老角色也会登场，例如这位就是「MGS3」中的零点少校。

试玩内容 《潜龙谍影 掌上行动》（以下简称《MPO》）作为小岛组在PSP上制作的"《MGS》系列"正统续作，其剧情部分被誉为"系列最高作品"，不过可惜的是，本次TGS并没有提供故事模式的试玩，而把重点放在了多人联机对战上。

由于PSP的按键有限，游戏的操作方式进行了完全的变更，滑杆负责角色移动，十字键负责控制镜头，L键和R键进入精确瞄准模式，L键是视角回中，□键是物理攻击，L键+□键则是举枪射击，用滑杆来控制射击方向，△键是动作键，例如攀爬、靠墙等动作需要这个键来完成，×键是翻滚、蹲下以及卧倒的控制键，○键则变成了打开菜单的控制键，按下这个键之后出现一个四方格菜单，用十字键的上下左右来装备或者卸下道具，例如以前PS2上连点两下R2键重新装弹的操作，在这里就变成了"按下○键打开菜单，连点两下方向键进行重新装弹"。

游戏的视角设定和《潜龙谍影在线》一样，是身后的第三人称视点，而视点的高度和方向可以用十字键随意调整，如果你玩过《潜龙谍影在线》就会很快适应这种游戏方式。试玩版只提供了一张地图，就画面而言略显粗糙。而游戏的雷达系统与以往作品都不一样，采用了一种名叫"波形声响雷达"的新系统，根据这个图表外圈的波形来判断敌人的方向，根据不同的颜色来判断敌人的距离，内圈的波形则是玩家自己的状态，如果动静太大导致波形震荡就会被敌人发现，而如果和敌人的波形重合，那就是无法避免的正面冲突了。

总体而言，如果不考虑Wi-Fi网络延迟等不可抗拒的情况，游戏整体表现还是很出色的，这款游戏可以说是为"MGSer"度身定做的，而更让人期待的剧情模式就得等到游戏发售才能细细体验了。

试玩感想 其实对于那些玩过《MGO》的玩家来说，这次提供试玩的联机对战模式并没有太大的意义，充其量只是让玩家适应一下PSP的操作。由于PSP比PS2手柄少了一些键位，操作上的简化使得游戏难度有所上升。相对而言，我更期待正式版的剧情模式。






▲全新的操作菜单需要适应一段时间。

难攻不落的日本市场是微软游戏事业战略部署中碰到的最大障碍，自2002年Xbox在日本上市以来，微软对于日本的各种努力都以失败告终，X360在日本推出10个多月，一直处于委靡不振的状态，与NDSL的销量比例达到了1：200。微软曾准备于今年夏季在日本进行“二度首发”，即集结大批强作于同一时期发售，形成强大声势，为X360在日本的发展创造一个新的开始。然而当时微软筹备的多款大作并未开发完成，《灵弹魔女》等游戏品质不尽人意，因此所谓的“二次首发”只能押后。随着年末商战的来临，微软专门为日本市场准备的大作相继就绪，X360即将于日本发动二度冲击。

do! Game 史上最强游戏阵容

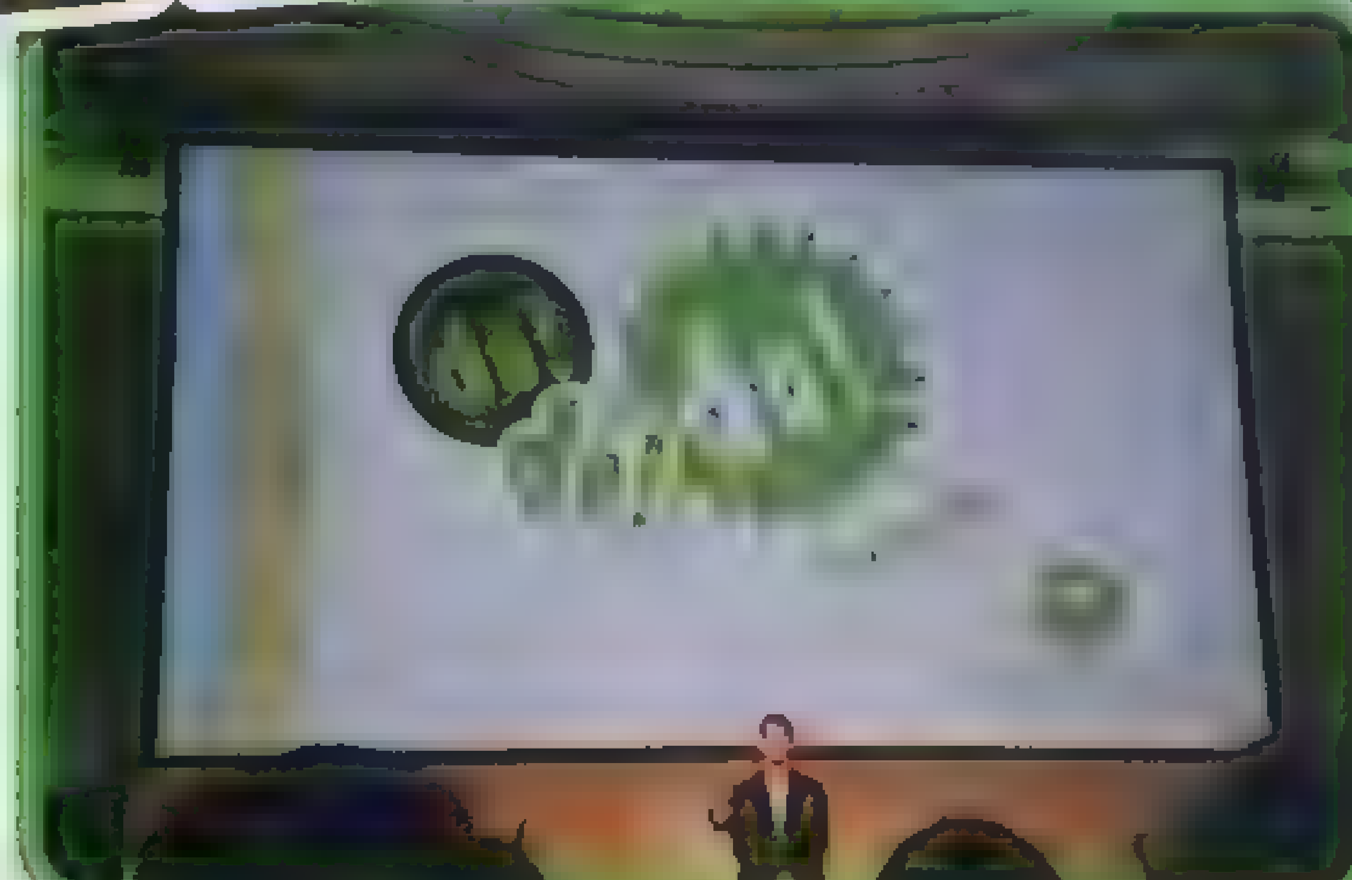
do! Choice 史上最丰富的个性化选择

do! Live 丰富的网络体验

X360日本发动二度冲击

文 星夜







□日本Xbox事业部长泉水敬。

微软于9月20日当地时间下午2点在东京Cerulean Tower酒店举办了东京游戏展展前发布会。发布会在日本Xbox事业部长泉水敬的演讲中开始，泉水敬表示，X360年内的目标是全球销量突破1000万台，实现X360用户群的大规模扩张。以往游戏市场一直是通过技术不断推进，而如今需要有新的原动力，为此泉水敬提出了“游戏的质的转换”。泉水敬所谓的“质的转换”指的是类似Xbox LIVE的新服务，以及充分实现游戏开发者的创意。X360为游戏开发者提供了完善的游戏开发环境，以XNA为中心的游戏开发技术让制作人可以充分发挥游戏创意。日本已经有4所名校决定采用XNA Game Studio Express作为教学工具，包括：东京大学、东京工艺大学、大阪电气通信大学和立命馆大学。

由于目前X360在日本的销售形势非常不乐观，为了改变现状，微软新一轮的造势活动已经开始。由日本著名偶像组合“TOKIO”主演的电视广告“do！do！do！”目前正在日本各大电视台轮番轰炸，而X360在日本的新一轮战略口号正是：“do！Game”、“do！Choice”、“do！Live”。



do! Game 年末商战投放110款游戏

特别关注：《失落的奥德赛》将推出中文版

在泉水敬的演讲中途，Peter Moore上台发表了讲话。Moore表示，他虽然经常到日本，也参加了很多届TGS，不过从来没有像现在这么高兴，因为X360终于开始实现真正的成长。所谓的“do！Game”即“史上最强的游戏阵容”。今年年末商战期间，微软将会推出110款游戏(包含Xbox LIVE Arcade的经典游戏)，其中有70款由日本的游戏开发者制作，有50款是专门面向日本市场的游戏。微软宣称，在质与量这两个方面，X360目前准备的游戏阵容都无愧于“最强”之名。到了明年的东京游戏展，X360将会有更多面向日本的游戏，日本对于微软是非常重要的战略重地。此外，在全球各地，X360的进展也非常顺利，下周Moore将会前往印度参加X360首发活动，接着会前往南非。在不到1年的时间里，X360将会在32个国家推出。

X360在日本最重要的游戏作品当数《蓝龙》和《失落的奥德赛》。“《最终幻想》之父”坂口博信上台对这两款游戏进行了操作演示。《失落的奥德赛》的演示重点是CG动画和实际游戏画面之间的无缝接合，体现了X360时代游戏的壮阔磅礴感。最让人惊喜的是《蓝龙》的消息，这款游戏的试玩演示质量不算很高，但微软宣布了一项对日本玩家绝对有吸引力的优惠措施：同捆了《蓝龙》的“Xbox 360简装版《蓝龙》特惠套装”将于12月7日与游戏同步推出，售价仅为29800日元！《蓝龙》的售价为7140日元，若是以此计算，X360的日版简装版相当于降价到了22660日元！因此泉水敬自豪地宣布：X360比Wii还要便宜！

对于国内玩家而言，X360还有一个重要卖点，那就是所有X360第一方游戏都会有中文版，并且多数会与其他版本同步首发。在微软发布会后，坂口博信在接受记者访问时表示，《失落的奥德赛》将会推出8种语言版本，其中包括简体中文和繁体中文版，并且正朝着全球同步发售的目标而努力。而在今年4月，微软就已经确定《蓝龙》将会推出中文版，相信玩家今后将会看到更多一流的X360中文游戏。







Xbox 360简装版《蓝龙》特惠套装

BLUE DRAGON
发售日：2006年12月7日
售价：29800日元（含税）

do! Choice 外接设备自由选择

特别关注：X360游戏及影片播放解析度升至1080p



X360外接HD-DVD光驱
发售日:11月22日 售价:20790日元



X360非常强调适应每个玩家需要的个性化设定，从主机面板、系统界面到周边设备，都为用户提供了丰富的选择，而此次微软强调的“Choice”主要围绕X360的新套装和HD-DVD播放器。

X360在日本发售后一直只提供了豪华版，让玩家没有选择的余地，因此在不久前微软宣布将于11月2日在日本推出一款售价为29800日元的简装版，并且限期赠送《九十九夜》和《哥谭赛车计划3》这两款人气作品。HD-DVD外接光驱的推出也表现了X360为玩家提供的自由选择，微软表示他们不会像索尼那样强制性让玩家为次世代光驱埋单。泉水敬宣布，X360专用外接HD-DVD光驱的售价为20790日元，将于11月22日发售。这个价位与之前人们的预期价位相同，也兑现了微软关于“X360搭载外接HD-DVD光驱仍然比PS3便宜”的承诺，X360搭载HD-DVD光驱比市面上约6万日元的HD-DVD播放器要便宜约1万日元。

伴随着HD-DVD外接光驱的推出，X360的解析度也将会全面提升。过去，索尼屡次以X360只能支持1080i为由抨击其并非真正的HD，而如今X360也将会全面进入1080p时代。泉水敬表示，微软将于年内进行一次软件升级，升级之后，X360将会具备1080p的视频输出能力，并且游戏和HD-DVD电影都将支持1080p。微软在现场演示了使用HD-DVD光驱播放的1080p电影《速度与激情：东京漂移》。将X360本体与HD-DVD光驱连接后，X360的主界面中就会出现专用图标，按键即可进入电影播放。电影播放过程中有非常丰富的菜单选项，并且播放中途按导航键照样可以调出主菜单，同时进行信息收发甚至视频聊天。

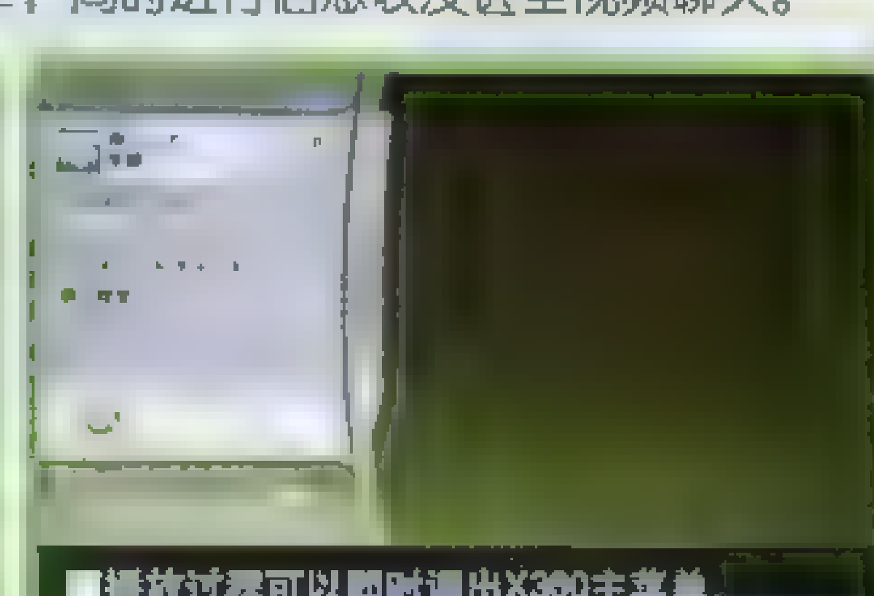




■方便直观的片段选取功能。



■可以在画面右下方调出一个小视窗。



■播放过程可以即时调出X360主菜单。

do! Live Xbox LIVE大获成功！

[illegible]完善的网络服务。微软表示，目前Xbox LIVE卖场提供的下载内容超过1500种，全球总下载次数突破了5700万次。Xbox LIVE卖场的发展速度极快，今年E3展微软公布的数字还只有2500万次下载，不到4个月的时间，就多了一倍有余。此外[illegible]目前全球下载次数已经突破[illegible]万次。这种在网络上提供经典老游戏下载的方式已经为厂商们带来了可观的收益，难怪任天堂和索尼都相继跟进。今后微软将会在日本推出更多的Xbox LIVE Arcade经典游戏，此次公开的游戏还有《Lumines Live》、《饿狼传说Special》、《New Rally X》、《Ms. PacMan》等。

随后“《吃豆人》之父”岩谷徹上台发表了对Xbox LIVE的看法。微软将于2007[illegible]



剧本：坂口博信
人设：鸟山明
音乐：植松伸夫

BLUE DRAGON™
ブルードラゴン

谁都猜得到，在日本极其低迷的X360势必会在东京游戏展上展开反攻；但谁都没猜到，X360的反攻竟会来得如此凶猛！面对久攻不下的日本市场，微软并未祭出《战争机器》、《光环3》等FPS大作，而是派出了以《蓝龙》为首，《失落的奥德赛》和《信赖铃音 肖邦之梦》为辅的豪华日式RPG阵容。在展会上这些作品不但可以现场试玩，而且《蓝龙》更是已经确定了游戏的发售日，并会发售与X360的同捆版。喜爱日式游戏的玩家们，是否应该重新审视X360呢？

文 纱迦

游戏光环 Gamehalo 影•像•收•录



次世代RPG超大作

坂口博信+鸟山明的组合，令人立刻想到了《最终幻想》和《龙珠》。这个强力组合在经过500多天的蛰伏之后，终于拿出了实实在在的东西。

展现在我们面前的，是一个地地道道的日式RPG。其复古意味之强烈，反而令玩惯了新概念游戏的我们备感新鲜。当然游戏的画面绝对是次世代级别的，无论是风景怡人的自然景观，还是细致入微的人物表情，一切都表现得天衣无缝。此时我们不由得回想起了去年E3展时坂口博信扔下的那句话："两款游戏(《蓝龙》和《失落的奥德赛》)中至少会有一款将在X360发售后的一年之内推出！"现在看来，坂口博信果然没有食言。那么我们是否也应该相信他当初对《蓝龙》所下的定义——次世代RPG超大作呢?


■勇者一行。从左到右依次为：玛尔玛洛、佐拉、库露珂、修、吉洛。


■鸟山明笔下的男女老少、虫鱼鸟兽都给人一种似曾相识的感觉

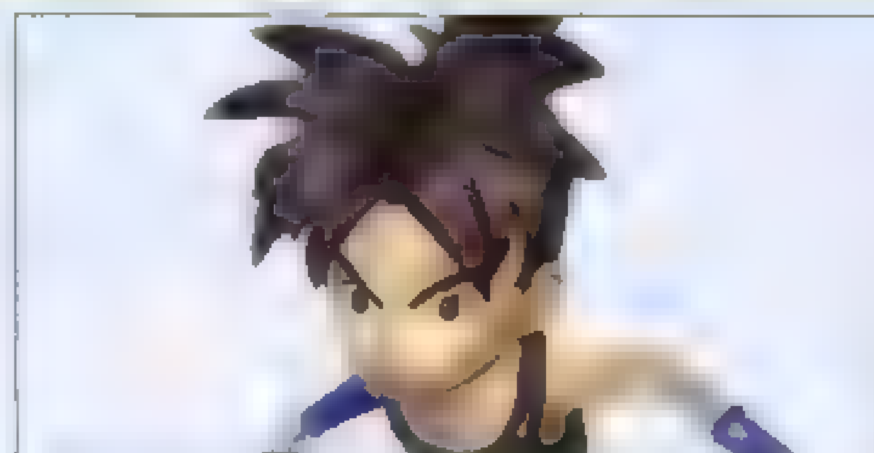






■游戏对鸟山明人设的还原度非常高。玩起来就有如看动画片一样。





游戏素质有待检验

本作是一款系统集百家之大成的作品。游戏中的主要系统是"换影"，5位主人公的影子可以变成龙似的怪兽参加战斗。套用《FF》的行话来说，《蓝龙》中的影子就有如有职业设定的召唤兽一样。

游戏的剧情也是重头。现在坂口博信已经由游戏制作人变成了剧本负责，而实际负责游戏开发的是ARTOON(代表作："《布林克斯》系列"、《天星 宿命之剑》)。据坂口博信宣称，其主线流程据称将超过40小时，他编织的故事将会让玩家体验到一种久违的感动，但这多少还是会让人对游戏性有些担心。

当然一个好的RPG还需要有优秀的音乐，不过本作的音乐制作人是负责"《最终幻想》系列"的植松伸夫，所以这方面倒是完全不用我们去操心的。

抢先体验

作为今年微软宣传力度最大的游戏，《蓝龙》是在一个专门的试玩间里进行试玩的，而排队等待的玩家也是微软展区最多的。

《蓝龙》的游戏界面类似《FF》，而整体风格与《DQ》接近。游戏中各个角色都有自己的地图特技，在地图上可以随时切换，试玩版中的地图特技有投掷炸弹和放防护罩。迷宫中的敌人是可见的，当接触敌人就会进入战斗，但由于接触方式不同可能会出现先制与不意打。

进入战斗后双方按照行动顺序进行战斗。战斗指令中除了基本的战斗、魔法、道具、逃跑外每个角色还有一个特殊指令。试玩版中主人公还可以释放画面极具魄力的必杀技。另外，游戏还有装备特技的设定，虽然试玩中并不能自由更换，但可以在特技一览中看到攻击力上升、体力上升等多种特技。

总的来说，如果单纯从画面和系统上来讲，《蓝龙》并没有太多让人回味无穷的东西，但它执着于回到RPG正统路线上的表现来看是值得肯定的。在有着各种怪异设定的RPG的今天，能够给你带来回忆以及舒适感的作品的确是件难得的事情，说它是款"治愈系"的RPG也毫不为过。


■游戏试玩房间外摆放了一个硕大的蓝龙模型。





9月20日，世界震惊！

文 纱迦



Microsoft Mistwalker RPG
X360

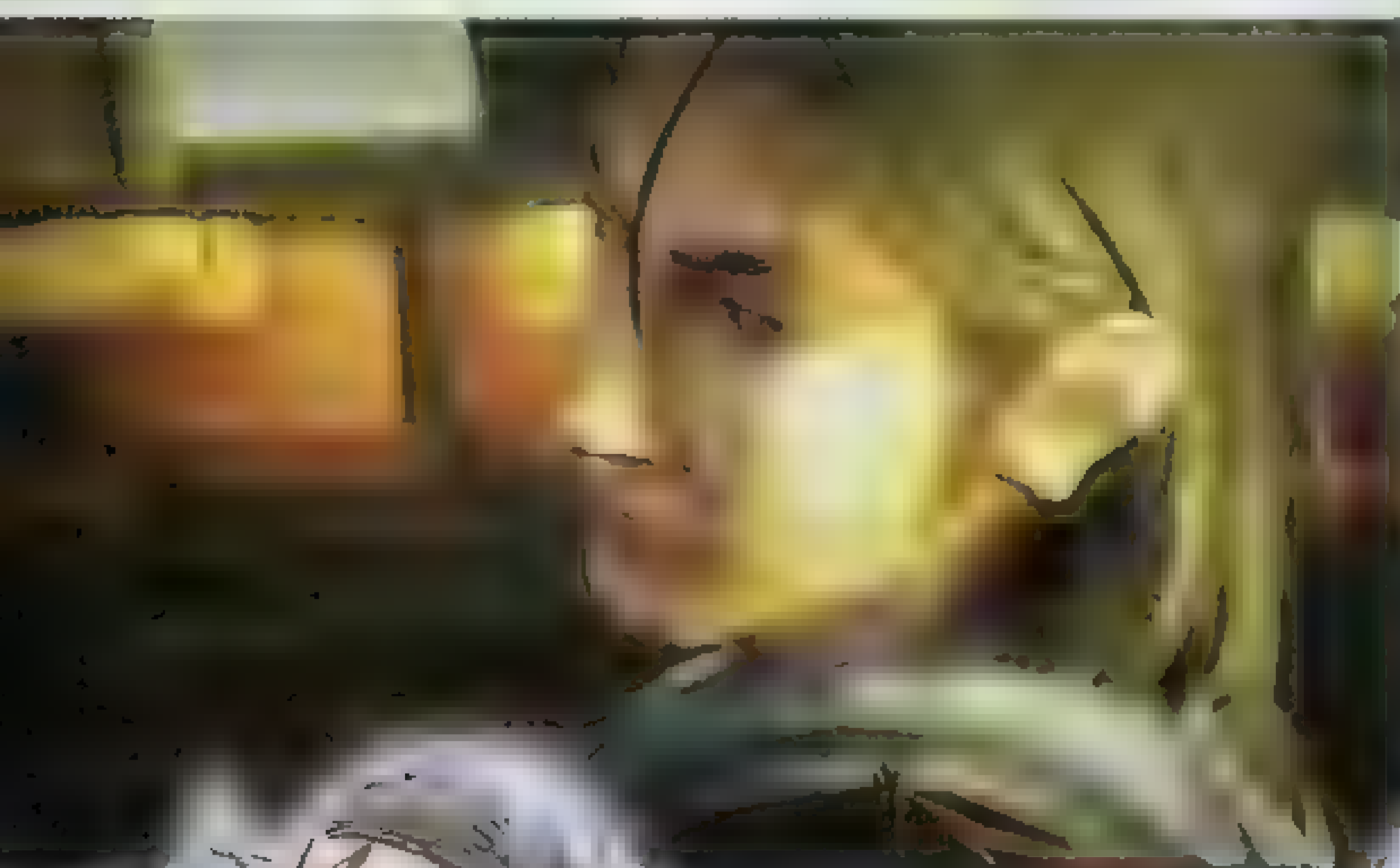
9月20日，在微软的东京游戏展展前发布会上，来自《失落的奥德赛》试玩版的影像令全世界玩家目眩神迷。游戏在图像上表现出来的技术力，与演出和音乐配合得天衣无缝，简直就是一部素质超高的互动电影。我们不禁意识到：又一场革命即将到来！

回溯《失落的奥德赛》

本作最早于2005年E3展之前公开，游戏制作人是《最终幻想》之父坂口博信。游戏的主人公凯姆·阿拉戈纳是一个拥有不死之身的男人，在故事开始时他已经活了一千年。角色设计由大名鼎鼎的井上雄彦(代表作：《篮球飞人》、《浪客行》)担任，剧本则是由日本著名作家重松清来撰写。游戏的音乐由植松伸夫负责，他自FC时代便已经开始和坂口博信合作。这样一个强大的组合打造出来的作品，自然是全球玩家关注的焦点。本作定于2007年上市，并会推出八国语言版，其中包括简体中文和繁体中文(语音只有英、日两种)。微软的目标是让游戏在全世界同步上市。



■这么惊人的画面效果真是令人叹服。







凯姆 主人公

女主角 赛丝

▲虽然有井上雄彦亲自监修，但是游戏中的人设似乎与原画严重不符。看来大师看重的是人物的"神"，而非"形"。

还原井上雄彦的原画

人设能够请到井上雄彦，当然是一个吸引人的地方。开发者所完成的每一个人物建模，都是经过井上先生亲自检查过的。井上先生会从各个角度去审视，并对自己不满意的地方进行修正。而要想得到井上先生的认可是相当困难的，他经常会提出诸如"眉毛应该再长一些"之类的建议，重要角色的建模往往要来回修改好几次才会最后通过。

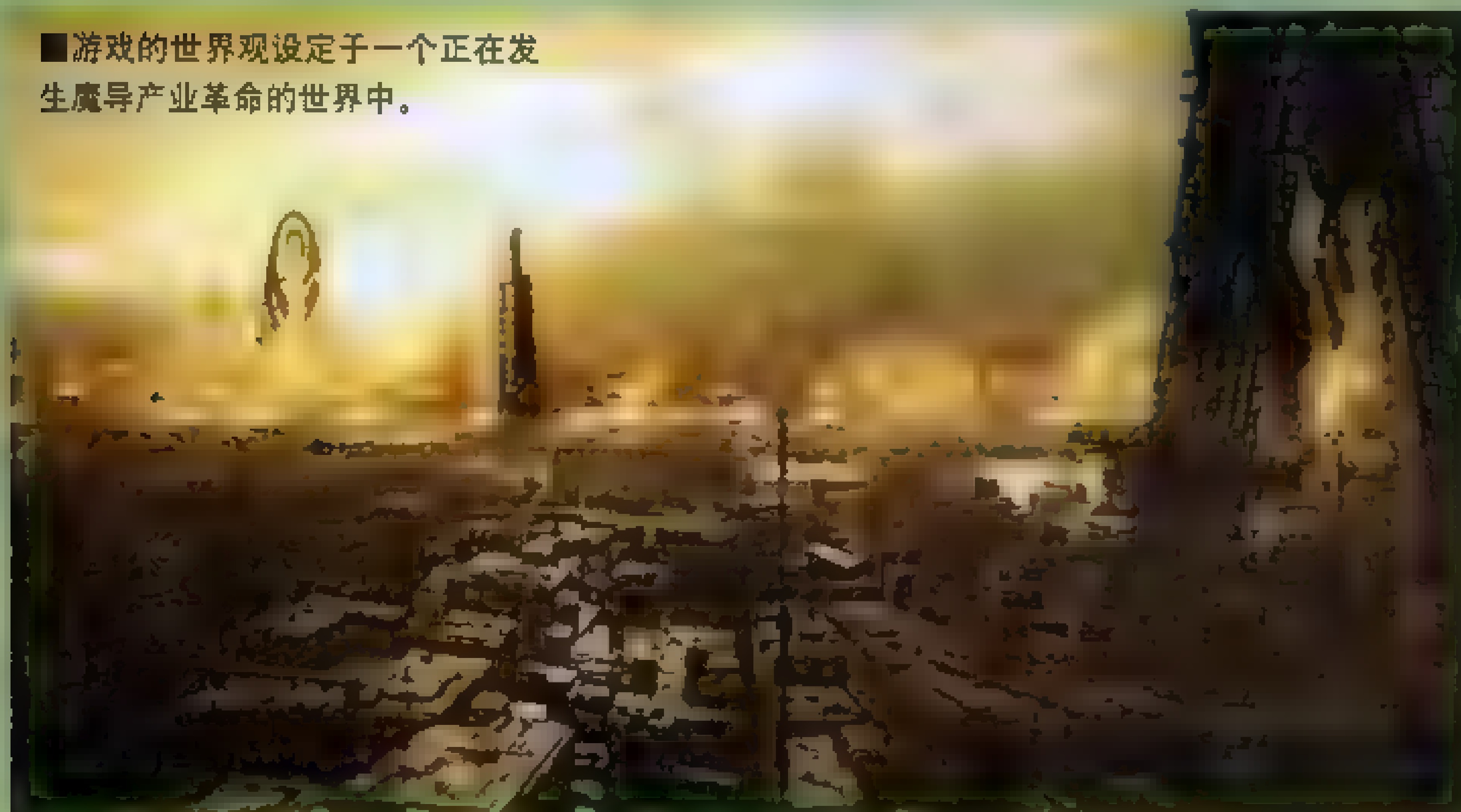
此外，在试玩版中的场景用色都显得比较阴冷潮湿。而当人物在奔跑的时候，脚下还会不断溅起泥浆。这样的设定固然是在炫耀X360的机能，但也掺杂了向《浪客行》(井上雄彦代表作，以武藏在关原之战中战败逃亡开始)致敬的成分。

千年不醒的生死梦境

主人公凯姆拥有不死之身，他已经存活了一千年。但他并不记得这一千年来发生的全部事情，只有当他接触到某些事物或来到某些场景时才会寻回部分记忆。他的人生就在这种亦幻亦真的生活中度过，而玩家如果想了解整个故事的真相，就要不断去寻找各种线索。重松清为本作撰写了字数惊人的剧本，而且直到今天为止依然在奋笔疾书。

重松清此人在中国的知名度并不高。他在日本是一位高产作家，其作品曾被改编为电影，用坂口博信的话来说，他的作品"能给人带来一种发自内心的感动"。不过你不了解他也没关系，因为本作会推出中文版，届时大家可以一睹他的文采。


■试玩版中的凯姆十分威猛，他的普通攻击可以攻击前方的所有敌人。


■游戏的世界观设定于一个正在发生魔导产业革命的世界中。


■这是试玩版中的BOSS——魔导战车。要先破坏它的双手，再攻击引擎部分。









虚幻引擎3造就惊人画面

游戏最令人称道的地方，莫过于画面。在试玩版的开始有一段长长的CG影片，影片中有两只军队正在交战，其场面之宏大令人想起了《指环王》。主人公凯姆出现之后，画面立刻就转入战斗。由于CG影片中所用的建模与即时演算几乎完全一样，所以从CG影片转入实际游戏画面时玩家几乎看不出破绽，给人的感觉就是在CG影片素质的画面下进行游戏。

当然细研两者之间的差别，还是可以找出差异。CG影片的部分，开发者是经过一桢一桢去认真修饰的，不过能用即时演算来展现出接近的画面，本身已经相当惊人了。现在游戏已经做出了在每秒30帧的画面下，千军万马由近及远把画面塞满的效果。这一切都是拜虚幻引擎3所赐。

《FF》之父带来的伪《FF》

如果说《蓝龙》是兼有《FF》和《DQ》的特色，那么《失落的奥德赛》则是不折不扣的《FF》。游戏同样走的是写实风格，并由《FF》之父亲自操刀主持开发。对于CG影片的运用和切换，本作也完全已经达到了《FF》的水平。而游戏的界面风格令人一看就想到了《FFⅧ》，无论是帮助栏、状态栏还是指令名，全部都非常相似。

在试玩版中，击败魔导战车之后会发生剧情，接下来玩家便可操纵凯姆自由移动。在场景中移动时不能转动视角，而遇敌方式仍采用随机踩地雷式。在场景上有很多发光的设施，只要上前调查就可以开动一些机关或是获得一些道具。在某处高塔下我们取得了2个风魔法——没错，是2个。只要在战斗中使用两次，你的风魔法就消耗光了，这个设定又和《FFⅧ》非常相像。有趣的是《FFⅧ》的游戏制作人其实是北濑佳范，而非坂口博信。

从试玩版的情况来看，在经历过初期的震撼之后，游戏并没有更多震撼的发现。不管怎样，本作绝对是最值得期待的X360游戏之一。



■经过本次TGS展之后，日本玩家对本作的期待又……

禁忌！现场更衣Show！

发售日将近，本作是越来越神奇。新公布的"小魔女"系统必定让众多玩家喷出鼻血。只要玩家和游戏中的美女好感度够高，再送她泳装的话就可以欣赏到她现场更衣Show。啊！多么伟大的系统啊，真是具有划时代的意义，无数孤苦玩家梦寐以求的激动时刻将在《DOAX2》发售后完美实现。

文 ACE飞行员



DEAD OR ALIVE XTREME 2

死或生极限沙滩排球2　Tecmo　ETC
X360

千呼万唤的《死或生极限沙滩排球2》(以下简称《DOAX2》)发售日终于确定了！11月的寒气根本无法抵挡DOA女郎们波涛汹涌的热情，9240日元的高价也彻底暴露出Temco巨大的自信。在视觉盛宴开幕之前就请各位玩家暂时克制，一边观看杂志了解最新情报，一边耐心等待吧。



这一刻霞的灵魂已经侵入我的躯体



真的在我面前……

我保证不会眨眼~

▲▶霞的身体被闪烁的星光包围着，这该死的闪光和我有不共戴天之仇。

天灵灵，地灵灵~



◀整个换装过程还挺长，不过我有足够的耐心。



▲▶结……结束了？这种心惊肉跳的感觉如同初恋时一般。我只感觉自己牙齿在打架，嘴唇在发麻。虽然仅仅是几条简单的布料，在我眼中却是最美丽的时装。

简直太合身了

专业人体摄影师育成计划始动

《死或生4》中首次加入的"摄影师"模式这次将在《DOAX2》中发扬光大。游戏中准备了最高档的照相机和种类繁多的摄影器材，目的就让玩家与DOA女郎们靠得更亲近，看得更过瘾。这些拍摄的照片完全可以集合成一本写真集，留到日后慢慢观赏一定是件延年益寿、促进血液循环的乐事。





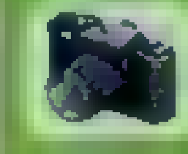
▶查看超级照相机的取景框，就会出现像图片上的画面。由于配备了12倍光学变焦镜头，所以可以拍摄出最动人的画面。

最新款超级照相机



焦距达300mm、最大光圈居然达到了F1.0、120点的自动对焦功能，这可是一款真实世界根本就无法实现的超级照相机啊！

老式照相机



游戏初期就能获得的老式照相机。由于没有自动对焦功能，所以完全依靠手动进行调节。

胶卷



虽然是数字时代，但总有人对胶卷情有独钟。这就是拥有超高感光度的胶卷，就算女郎们躲在昏暗的密林深处或者光线复杂的钢管舞台上，靠它也能叮咣拍个痛快。

已经确定的游戏元素



在南方的新Zack小岛上，尽情享乐是不变的主题。除了游戏标题所挂出的羊头主题——排球之外，还有许多新增加的娱乐单元使得《DOAX2》成了大杂烩式的作品。其中的排球项目自然不可缺少，不过新增的赛艇、沙滩夺旗、滑水等全新项目绝对能大大提高游戏的耐玩度。现已判明《DOAX2》中将结合6种小游戏，下面就和大家一起总结。

特别关注！沙滩夺旗

完全展现DOA女郎喷火身材的剧烈运动项目。不但要跑得快，关键还在于最后时刻扑向红旗的瞬间。各位玩家可不要被女郎们性感的身材所吸引而在比赛中分神哦，这样就大大违背了体育的精神。



屁股相扑 别人相扑是正面进攻，来到《DOAX2》中就变成了从后面进攻，虽然看相不怎么文明，不过的确别有风味啊。



水上赛艇 绝对是有诚意的新项目。DOA女郎们并不是单纯地依靠赛艇进行竞速比赛，她们还能在赛艇上作出各种表演动作。



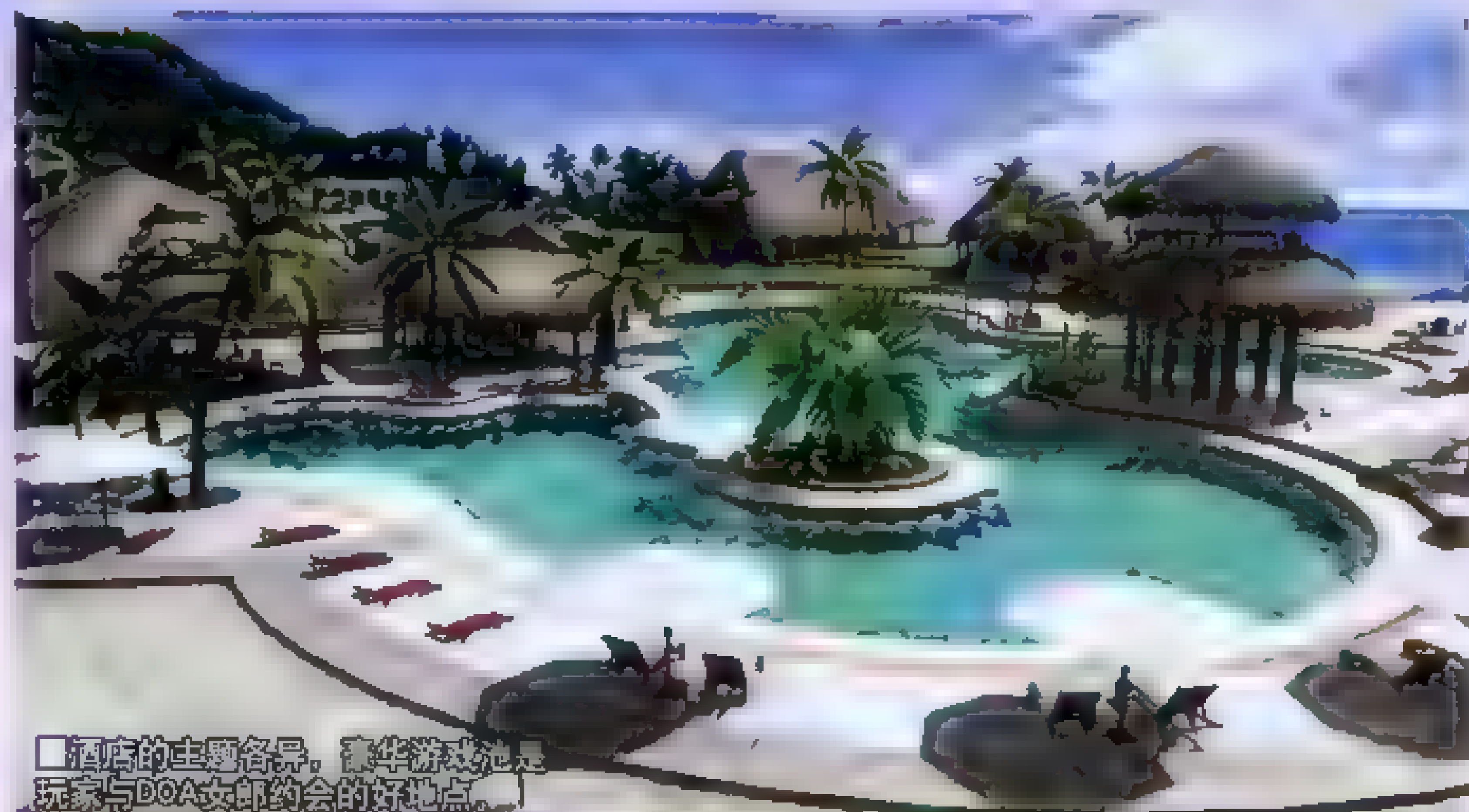
沙滩排球 虽然许多玩家对前作排球项目的娱乐性评价很低，但排球项目是怎么都不可缺少的。其实主要咱们是看打排球的人。

奢华的酒店

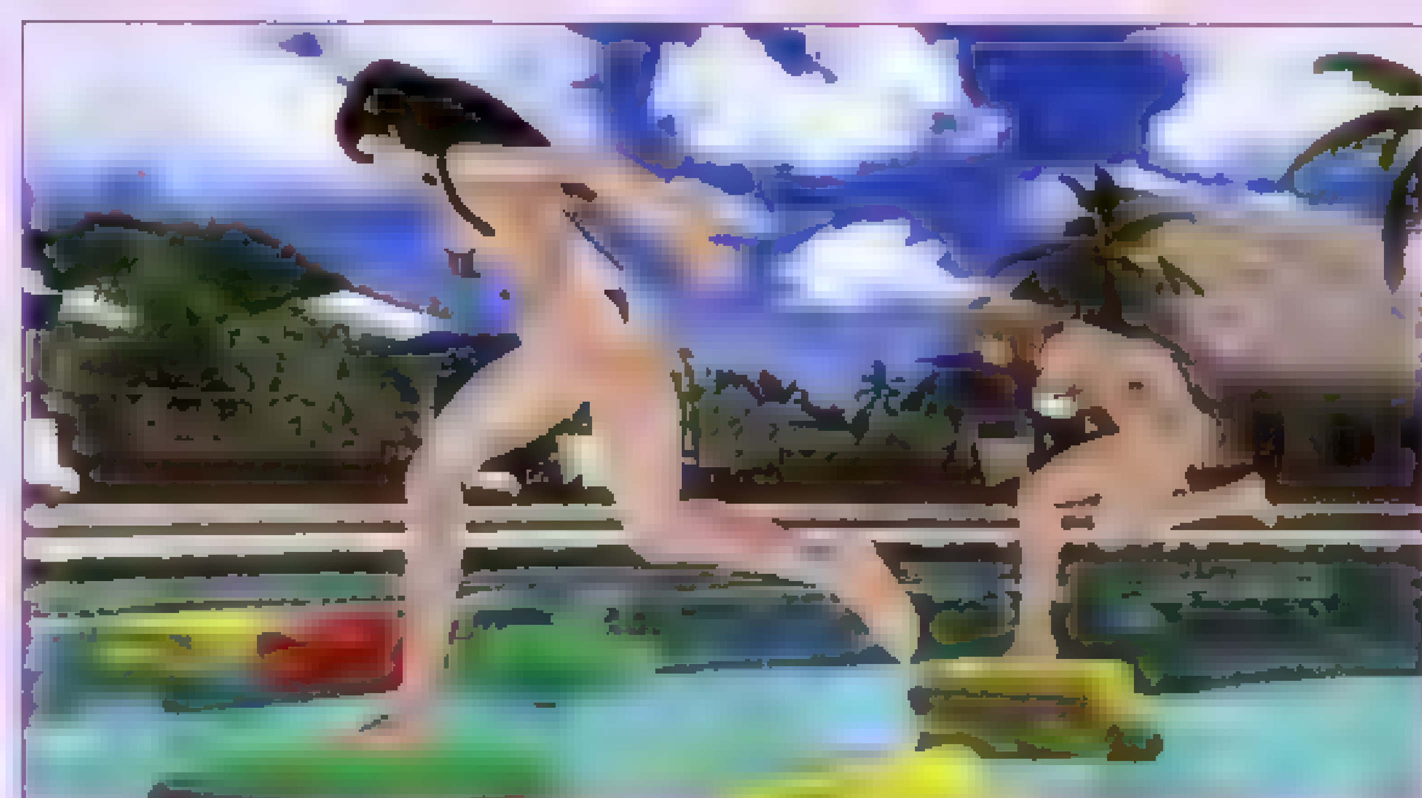


在新的Zack岛上共拥有3家奢华的酒店供玩家居住。虽然3者之间档次差不多，但选择哪家酒店居住直接影响到玩家与DOA女郎之间的好感度。因此需要配合想要攻克的对象选择酒店，这样才能得到该女郎的芳心哦。

◀如果能在酒店中随处游荡，使用里面的各种设置那才是真享受。



■酒店的主题各异，豪华游戏池是玩家与DOA女郎约会的好地点。



跳浮板

前作就有的老项目了，估计本作也不会有多大改变。据我观察，最大的变化还在于DOA女郎身体幅度的改变哦。



水上拔河

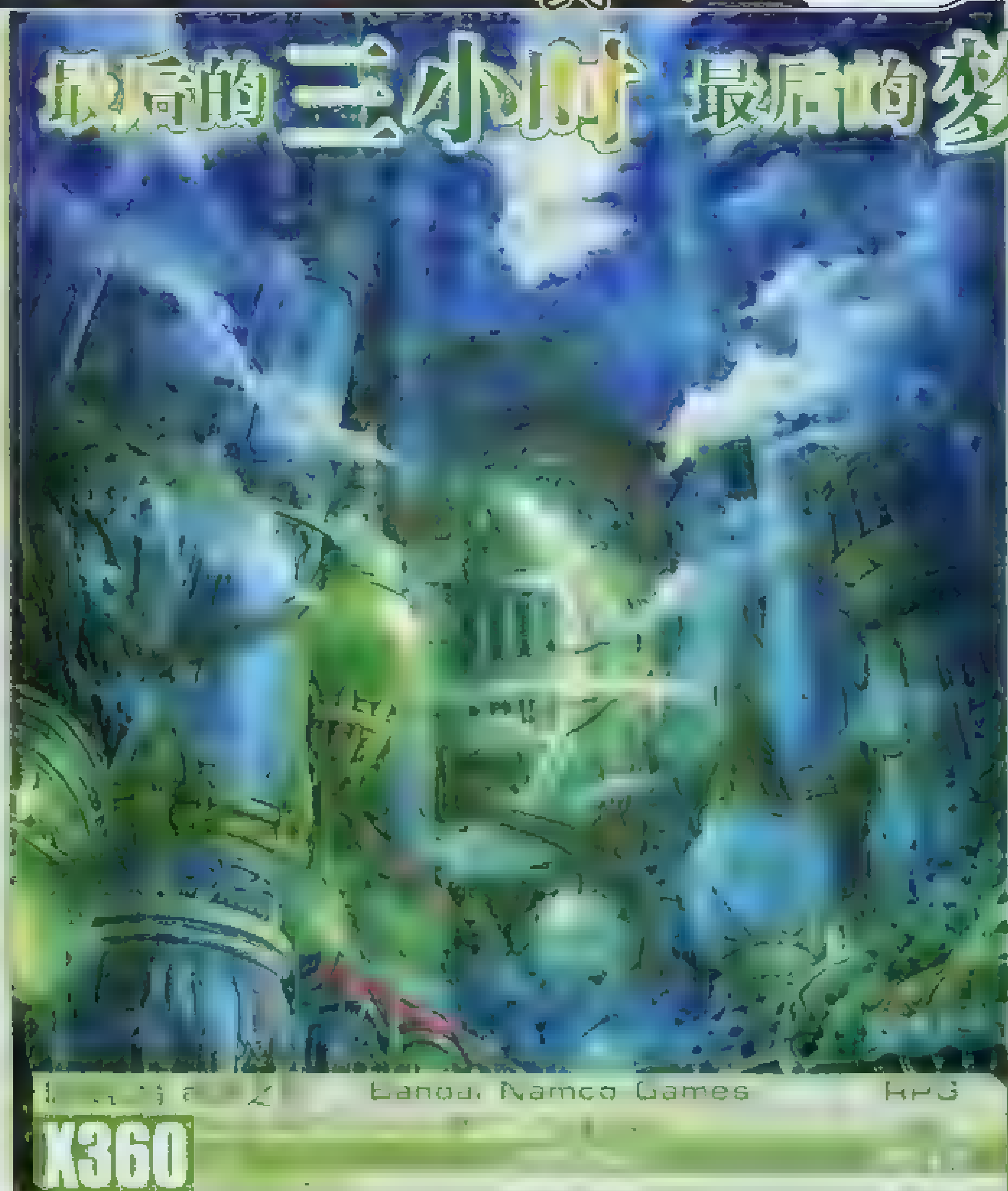
实在想不出这个小游戏的乐趣在哪里，如果能加入《性感沙滩》中出现的涂抹防晒油，打水枪等小噱头感觉更为实在点。

热烈庆祝钢管舞大赛隆重举行

相信大家都被《DOA4》结局动画中克里斯蒂妖艳的钢管热舞所迷倒了吧。可能有些玩家从来就没有看过，不必遗憾，在《DOAX2》中拥有专门的鉴赏模式，只要好感度够了，每位女郎都可以跳上超过1分钟的钢管舞，就连高贵的海伦娜小姐也不能幸免，简直是丧心病狂的模式啊，让我们共同期待11月15日的降临吧。



最后的三小时 最后的梦 最后的天籁幻境





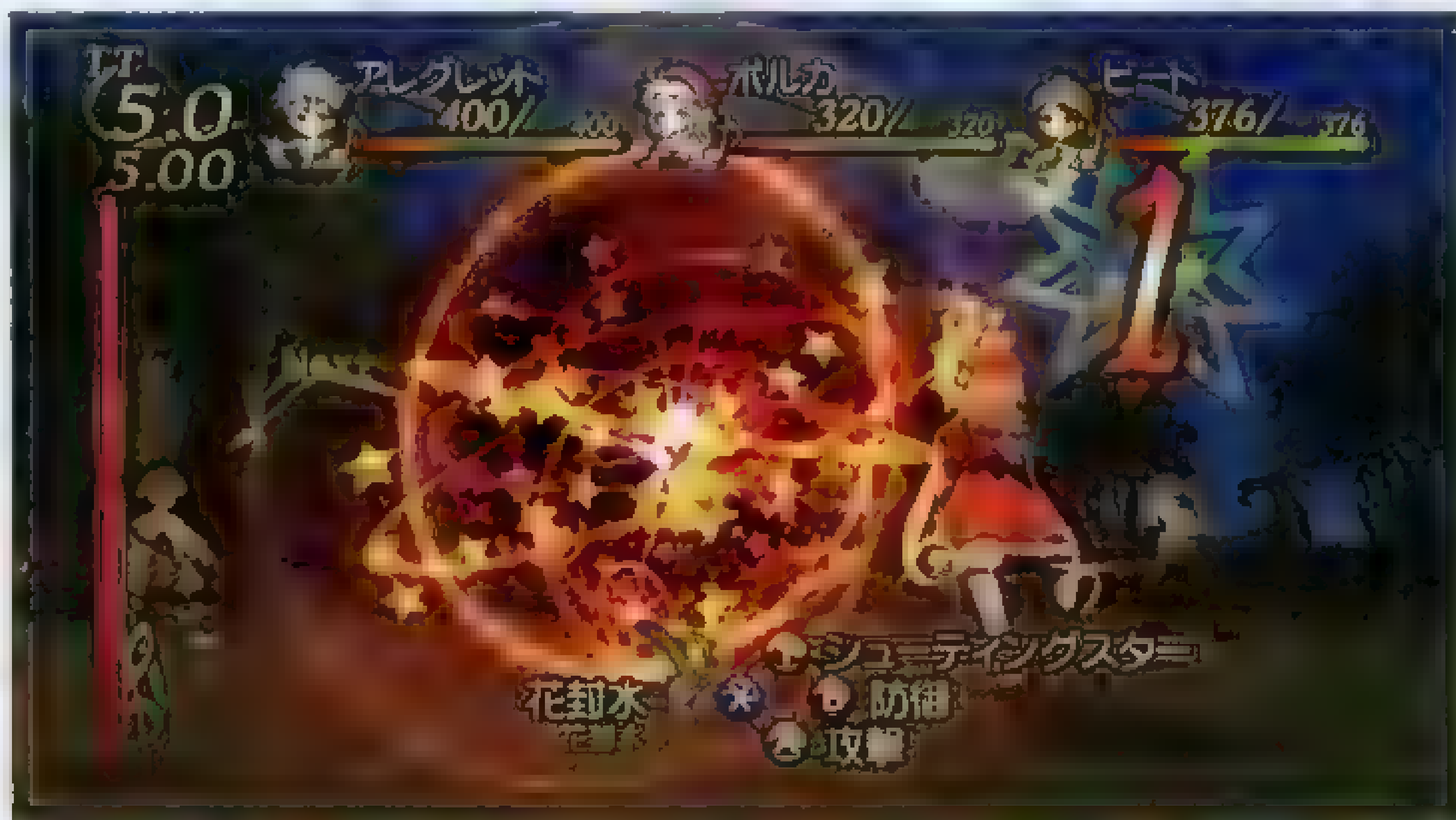
在本届TGS上，《信赖铃音 肖邦之梦》试玩版以其超出所有人预料的超高素质震惊了与会的所有人士。虽然展会上还有《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《圣剑传说4》、《王国之心 II 最终混合版》等数款广受关注的RPG大作提供了试玩，但我们还是毫不犹豫地将本届TGS最佳RPG游戏的称号授予了本作。尽管目前还未公布发售日，但凭借这次展会展现出来的实力，《信赖铃音 肖邦之梦》毫无疑问已经成为了X360玩家最期待的游戏之一。 文 卡伦

Trusty Bell ～ショパンの夢～

战斗系统

在试玩版中玩家共可以操纵三名角色，除了之前我们曾经在前线中介绍过的男主角阿尔弗雷德与女主角波尔卡外，还有一位是目前没有公布详细资料的弓箭少年比特。从试玩版中看来，游戏的战斗系统很容易上手：在轮到某一角色行动后，玩家有五秒钟的行动时间，如右图所示，画面最左边就是倒数的时间槽，左摇杆控制角色行动，ABXY四个键位各自对应攻击、防御、道具和特殊攻击四种行动，十字键的作用则是切换道具。在这五秒钟内，玩家可以自由决定自己的移动、攻击等各种行动。而在轮到敌人行动时，B键的作用依然是防御，A键的作用则改为了反击，在键位闪光的瞬间按下相应键即可达成反击或防御，但如果时间掌握不好的话受到的伤害反而会加倍。此外，在行动时间还剩下一秒钟左右时使用特殊攻击的话会出现特写镜头，攻击力也会有所提升。





宛如梦幻的绝美画面





试玩感受

当进入游戏后，男女主角会先通过对话向试玩者简单介绍这款游戏，并说明其现今的开发情况。之后，玩家就可以开始试玩之旅了。游戏中的敌人都在地图上可见，与其接触后即可进入战斗画面。试玩版分为三块区域：山道→村庄→山谷，当击败山谷中的巨兽BOSS后试玩版即告结束。

从试玩版的情况来看，本作的素质之高着实令人折服，无论是那精美绝伦的画面还是简单爽快的战斗系统都让笔者和其他试玩者赞不绝口。可惜的是，由于会场的声音实在是太大，笔者根本就没有听清楚作为游戏一大卖点的音乐效果究竟如何，但既然有着肖邦在后面为本作当后盾，相信对这点也不needn't有疑虑了吧。



平野绫

当NBGI公布本作女主角波尔卡的声优为平野绫时，众多动漫迷们不禁为之欢呼雀跃。有着声优歌手双重身分，年仅19岁的她虽然在游戏圈还不怎么知名，但在为动画《凉宫春日的忧郁》中的团长大人——凉宫春日配音后，她已经一跃成为了日本目前最红的女性声优之一。



炽焰帝国：末日之环　Blue Side　A·RPG
X360　日版

"《炽焰帝国》系列"是在全世界玩家中间引发了一阵热潮的即时战略游戏，现在，继承了其世界观的全新A·RPG游戏终于要出现在X360上了。玩家在冒险过程中，要在随机生成的迷宫中与无数的怪物战斗并进行探索。本作将是一款与系列其他作品不同的游戏，而其游戏性一定会为玩家带来新的乐趣。

文 猫太

无数的敌人，广阔的迷宫 无尽的冒险就要开始了！

本作为玩家提供了六位角色，目前公开的共有四人。这些角色无论是外形还是能力都各有千秋，每个角色可以使用5~6种武器，而且根据装备武器不同，他们的动作招式也会发生变化。角色在战斗过程中会不断变得强大起来，在成长过程中，他们能学会更加强劲的技能和魔法。



在随机生成的迷宫中与无数敌人战斗

本作的迷宫与一般的游戏不太一样，它们并不是一成不变的，而是会随机生成，随时改变。在这样的迷宫中冒险，一定会让玩家体会到一种新鲜刺激感，因为我们会不断猜测：下一次进迷宫会是什么样子呢？

▼四面楚歌，八方来袭！面对如此之多的敌人，我们当然要勇敢应战。

▶在一片废墟似的迷宫中，到底会有什么东西出现呢？真紧张啊……



▲利用X360的强大机能，丛林中的各种效果都被处理得非常到位。

▶在迷宫中出现的巨型怪物，它庞大的身体几乎要超出了屏幕！与这样的怪物战斗，一定要做好心理准备。

乐趣无限的多人在线模式

《炽焰帝国：末日之环》不仅为玩家提供了单机模式，还利用X360的网络功能，拓展出了多人在线模式。而本作最体贴的设计，莫过于在单机模式下，完全不用进行切换就可让其他玩家加入，从而开始多人在线模式。

X360劲作试玩

X360在日本的情况众所周知并不是很乐观，但在这次的TGS展之后应该会有一定的改善，因为坂口博信的《蓝龙》和《失落的奥德赛》已经给了日本玩家一点希望。这两款分别以X360的《勇者斗恶龙》和《最终幻想》定位的游戏在本届TGS上大出风头，不仅专门划出封闭式试玩区让玩家试玩，而且玩家们的响应也非常积极，这两个游戏的试玩等待时间都是X360游戏最长的。但其他游戏也不能让人小视，可以看出X360已经走入了成熟期，许多值得期待的游戏都纷纷登场。知名日本厂商的游戏也开始在上面推出，其中NBGI的《青邦之梦》就是一个很好的例子，从目前的情况来看可以断定是款优秀的作品。但是，隐患还是有的，从目前的情况来看，虽然加入X360的日本厂商不少，但在上面做看板游戏的并不多，怎样才能让他们拿出真货才是微软上层应该考虑的问题。



机动战士高达 特洛伊行动 FPS

还未推出便已注定失败的游戏



▲说实话，游戏的背景静看还是很漂亮的。



◀这种画面迟早会拖慢，不忍卒睹。

试玩内容 从普通士兵的角度阐述1年战争的《机动战士高达 特洛伊行动》，对于这款游戏相信众多高达FANS都已经是相当期待了(尤其是在X360惨遭破解的今天)，而在本次TGS，不仅NBGI展区提供了试玩台，在微软展区同样也能够玩到，可见厂家对于这款游戏还是非常看重的。然而实际游戏效果是怎样的呢？其实严格意义上说，游戏只有在驾驶MS后才会出现拖慢和掉帧的现象，但作为一款高达题材的作品，又有谁会甘心徒步走在地面上呢？其实如果光从效果来看，这款游戏还是可以的，具有强烈真实感的座舱以及高破坏度的建筑物都是PS3上另一款高达题材游戏所不能比的，但不知是主机性能问题还是厂商技术力问题，游戏中的机体无论是移动还是反应都超乎寻常的慢，如果场面混乱一些(如敌MS数增加或是激烈爆炸)拖慢现象非常严重，甚至有看镜头慢放的感觉。

试玩感想 对于一款高达题材游戏来说，MS战的素质决定了整个游戏的素质。以目前的感觉来看，十六夜宁愿相信本作还属于完成度很低的阶段，否则不用等正式发售，这款游戏便已经被烙上了失败的印记。

超级机器人大战 XO S・RPG

能够进行网上对战的机战！



▲TGS上专门提供了对战模式，但十六夜等了很长时间却找不到对手……

试玩内容 S・RPG游戏的标志之一，集合了众多机器人于一身的"《机战》系列"即将登陆X360。正像之前大家所知道的，即将登陆X360的本作其实就是移植自2004年NGC上推出的那款《机战GC》，而厂商也不想留下一个骂名，各种原创系统也就随之产生了。

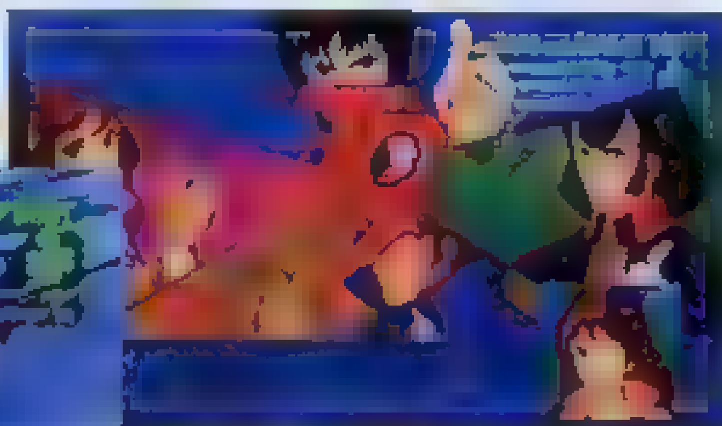
本次TGS上微软展台专门设立了8个试玩台供玩家试玩，其中有4台是单机模式，另外4台为对战专用机。试玩版所提供的战斗正是游戏的第一关。最开始会让玩家选择主人公以及主角机类型，十六夜自然是雷打不动的"女性主角＋真实系"配置。初期玩家只有主角机以及绝对无敌雷神王和无敌机器人G7，而敌人则是机械兽等敌人。由于初期能力不高的原因，面对超级系敌人的攻击即使是真实系的主角机也有超过50%的几率被命中，虽然能够使用"集中"，但考虑到SP的消耗，最终还是决定采用先回避，等敌人相对集中后再使用精神，通过反击削减敌人的HP，而我方另外两台机体就用来对目标发动最后一击以增长气力。

完全照搬NGC版的战斗并不是本次试玩的重点，相信大家最关心的还是通过Xbox LIVE进行的对战。进入对战模式后，玩家需要先设定胜利目标，试玩版中只能选择全灭敌小队。接下来就是挑选出战的机体。玩家能够选择两台机体组成小队出击，不过小队存在COST上限，编组在一起的机体总COST值不能大于这个上限，而同一系列的驾驶员可以互换。接下来便是进入战斗，在每回合开始，都要玩家从"各个击破"、"一齐射击"、"强行突破"、"威吓射击"以及"迎击体制"5个作战方针中选择其一，而这5项都对某一项有特效，同时又受制于另一项(类似包剪锤的性质)，如果玩家选择的方针正好克制对手，那么就能获得AP奖励。所谓AP我们可以简单地理解为行动值，机体无论移动还是进攻都会消耗AP，每回合结束时会固定恢复一定量的AP。

试玩感想 其实对于十六夜来说，并没有特别关注这款移植NGC版《机战》的作品，毕竟还是希望能够有原创作品。不过单从游戏的素质以及移植度来看，本作确实非常不错。从读盘速度来说，游戏从进入战斗到战斗动画开始，也就只有短暂的1～2秒，即使是开启每场战斗的动画都不会怎么影响游戏整体的流畅度。



▲游戏的读盘时间很快，这在这么多《机战》作品中也是不多见的。



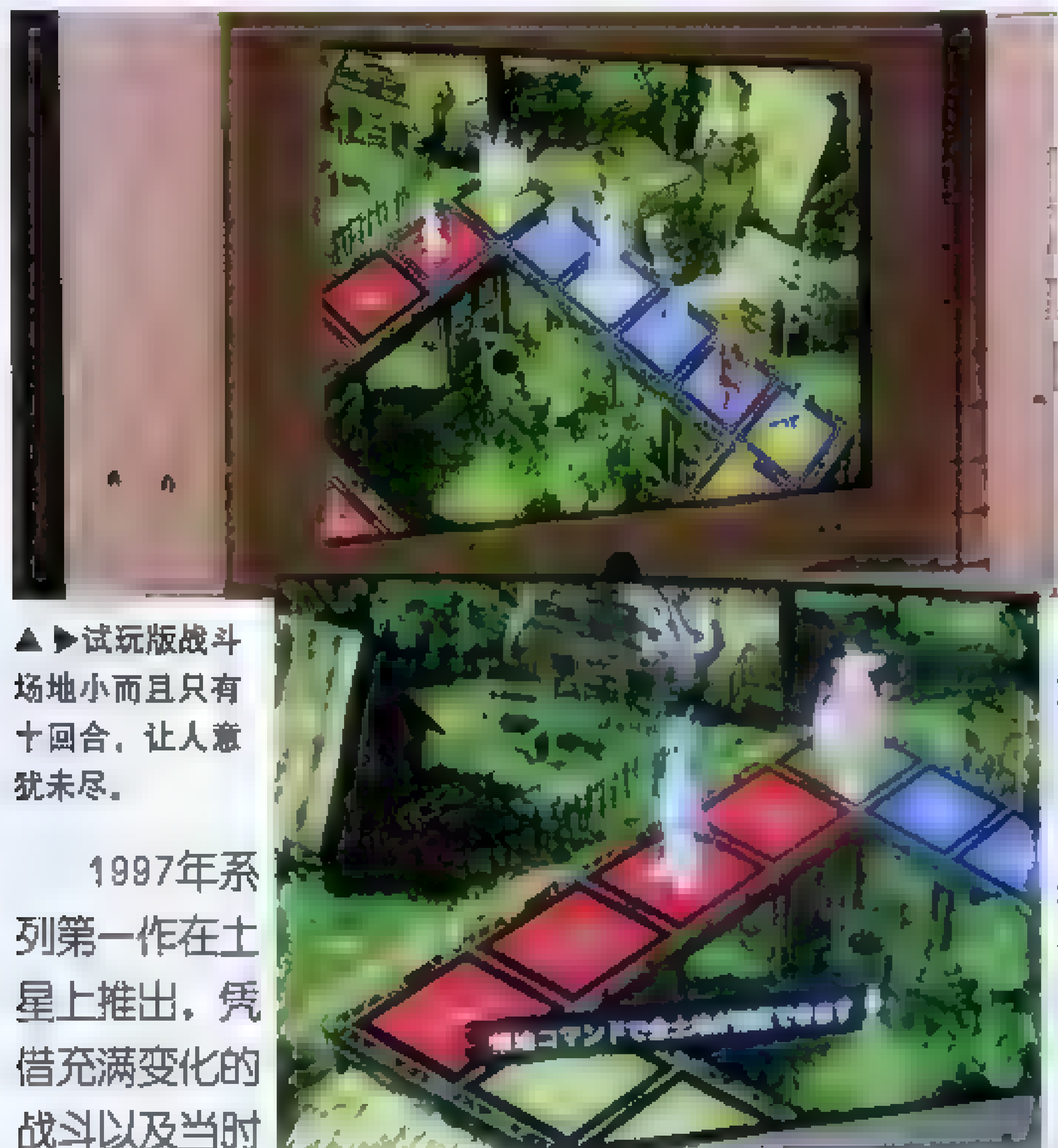
◀游戏的动画很有魄力，还有特写哦。



本期Gamehalo DVD中收录了《死或生极限沙滩排球2》的影像。

卡片召唤师 传说 TAB

经典卡片游戏在次世代复活


▲▶试玩版战斗场地小而且只有十回合，让人意犹未尽。

本次TGS提供了试玩，但场地只是个由20个格子组成的正方型。游戏规则与系列没有区别，性质与《大富翁》类似。首先玩家需要在地图上投掷点数决定前进的距离，而停留在一块空地的时候就可以召唤手中的生物占领这片地域；如果停留的方格上驻守了对方的生物，玩家就需要召唤自己手牌中的生物与之战斗。战斗采用回合制，由发动侵攻的一方率先攻击，而在战斗开始前玩家有机会通过消耗魔力发动手牌中的特效牌(比如增加攻击力或防御力)。被占领的土地(方格)会固定提供给玩家魔力，而当总魔力达到每一关的规定数值后便能够进入下一关。

1997年系列第一作在土星上推出，凭借充满变化的战斗以及当时逐渐升温的卡片热，一经推出就获得了玩家的一致好评，之后系列又在PS、DC、PS2上登场。本次即将在X360上推出的是系列最新作，作为拥有"严谨规则、高耐玩度、精美卡片设计以及高对抗性"的经典卡片游戏，关注其消息的玩家绝不在少数。

试玩感想 在现阶段，卡片游戏的前景其实并不乐观。与实体卡片不同，玩家很难找到对战的对手，而即使是朋友专程来对战，也会由于受到游戏中原有卡片种类的限制，无法发挥真正的实力，最终变成单机游戏而导致玩家兴趣尽失。X360的优势之一就是拥有便利的Xbox LIVE，这样玩家就能够通过网络直接与世界各地的同好切磋。至于游戏素质方面，只能说画面的进化令人眼前一亮，以往版本的游戏，除非特意调查，否则卡牌的图案全是模糊一片，现在我们可以随时在游戏过程中欣赏到经由众多名画师设计的卡牌，这绝对一偿了卡牌爱好者的怨念。也可能是试玩版的缘故，在本次TGS上游戏在系统方面的变化与改进并没能明显地表现出来。角色施法时的效果虽然华丽但远远没有达到"次世代"的水准，而战斗时的各种特效也显得有些简陋和单一。其实这样评判确实是有些不公平，因为十六夜是先去看了PS3游戏《审判之眼》后才试玩到《卡片召唤师 传说》的，自然潜意识里会将两者进行比较。惟一可惜的是试玩版中并没有涉及到剧情部分，我们也就只能等到游戏正式发售后再来体验冲方丁为玩家勾勒出的庞大世界了。

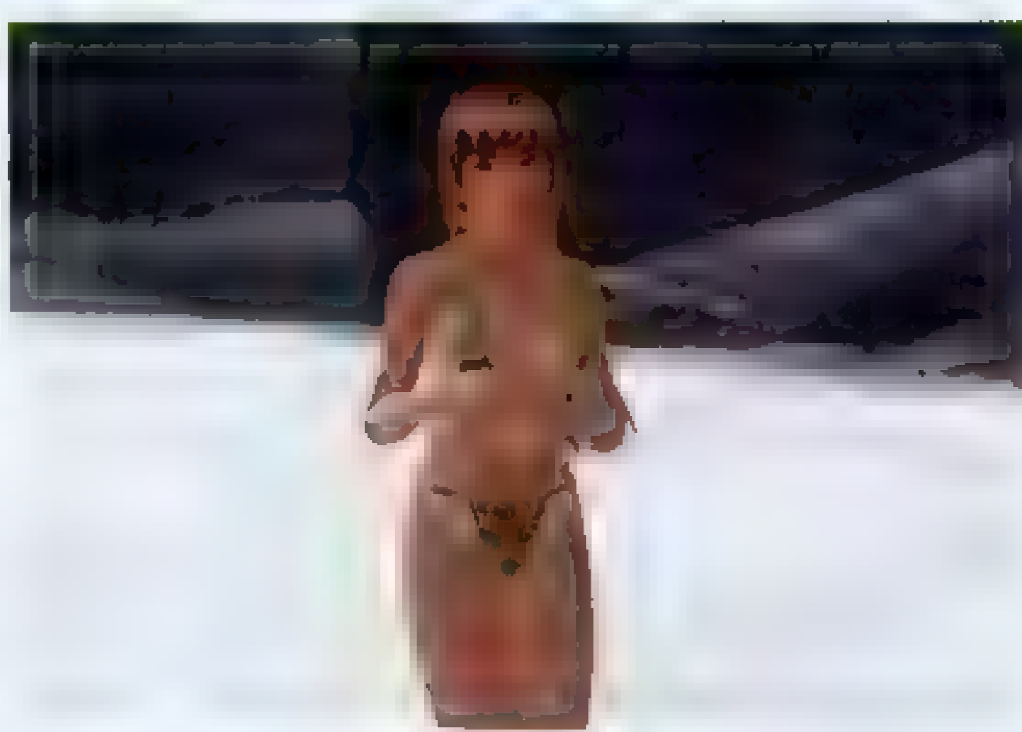
▼卡片类游戏要求计算的东西有很多，即使是简单的长方形地图也不能小看，稍有不慎也会落败。


▲与系列不同，本作更加重视游戏的故事剧情。

死或生极限沙滩排球 2 ETC

最"可爱"的游戏11月降临

试玩内容 广受全世界男性玩家期待的《DOAX极限沙滩排球2》总算是放出了试玩版。比起前作来，本作的画面效果要更为令人惊艳，游戏模式更为丰富，而且为了迎合FANS，某些内容也更加接近限制级……这次试玩的内容主要集中在游戏的单体构成部分(即小游戏)上。下面，就让我们一同来看一下吧。


▲仔细看看身上的衣痕，这是本作中新增加的设定，不过说实话笔者并不喜欢……

臀部冲击：两位妙龄少女背对背站在游泳池正中的气垫上，以臀部的碰撞来令对方落水湿身。确实是非常之……猥琐的小游戏……游戏中有两种撞的力度，而看准时机收身则有可能诱使对方失去重心落水。


▲毫无疑问，这是本作中最……最不像竞技的竞技了，而且每次开赛前竟然还有特写镜头……

沙滩赛跑：最简单的项目，你只要在"READY GO"之后连按A键几秒钟就能获胜了。B键的作用是向前翻滚夺旗，一般来说在最后时刻必须要靠这个才能取得胜利。说起来因为结束得实在是太快，笔者是在看到胜利画面时才知道自己操纵的是哪个角色的……

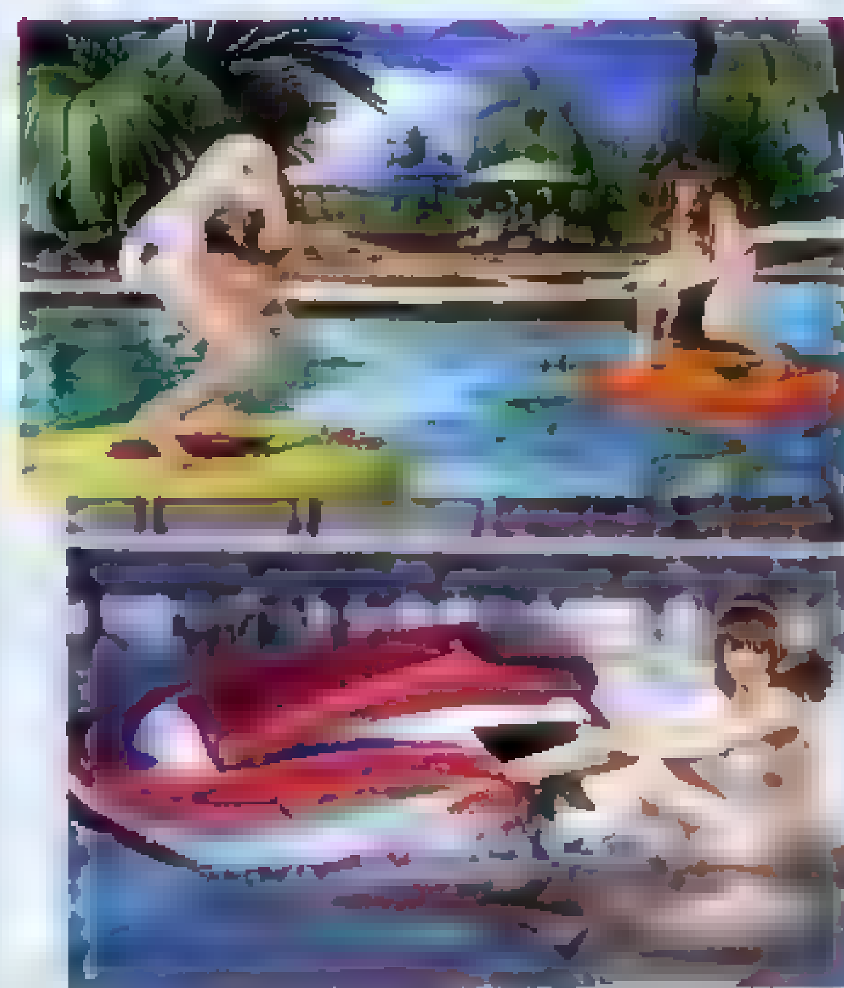
影像欣赏：拍照的极品模式，在游戏通关后才会获得，不过此次作为TGS特别模式一开始就可以玩。比起前作来，此次玩家可以自由选择拍摄地点(试玩版中可以自由选择三百多件服装)和女孩活动内容，而那远胜于前作的画面及动作也足以令玩家百看不厌。

赛艇：在新增内容中，赛艇应该是比较有技术含量的一款小游戏了，但总觉得对于这款游戏的FANS来说吸引力应该不算太大……试玩版中有三个赛艇舞台，区别只是空间大小而已。

沙滩排球：与前作没有任何区别，依然是赚钱的最佳途径，在此就不多说了。

泳池跳垫：同样与前作没有任何区别，以按键时间长短来决定跳跃力度，先抵达泳池另一端者即可取得胜利。

泳池拔河：两人分别站在相距不到一米的气垫上比赛拔河，落水即负。游戏方法上与"臀部冲击"非常相似，值得一提的是CPU的智商貌似要高一些，经常会故意撒手令玩家措手不及。



试玩感想 与前作那三点一线的单调流程相比，本作这次在小游戏部分上加强了不少。但说实话，所谓的加强更多表现在"量"而非"质"上，这些新增的赛跑、赛艇、拔河等小游戏可玩性实在是不怎么高……不过，相信对本作感兴趣的玩家对此并不是特别在乎，毕竟包括排球在内的一切小游戏都只是用来调剂的嘛。

这世界上本来就没有任何规定说只有好玩的游戏才是好游戏。人生苦短，当及时行乐，对于类似于本作这类美好的东西，只要确实能令FANS感到身心愉悦，那就足矣了。

文 星夜

任天堂虽然从来不参加东京游戏展，但最近几年，任天堂经常通过发布各种重要信息在TGS期间分散人们的注意力。去年任天堂社长岩田聪在TGS基调演讲中公布了Wii的手柄，成为TGS的头条新闻。而今年，任天堂在TGS召开的8天前在东京、纽约和伦敦三地分别召开新闻发布会，公布了人们关注已久的Wii发售计划，Wii的售价、发售日、首发游戏阵容等全部公诸于众，其中美版Wii更是由于发售日仅与PS3相隔两天而引起极大关注，Wii与PS3在北美市场的正面血拼将为今年圣诞商战带来浓浓的硝烟。



任天堂 Wii发售前瞻 全球发布会



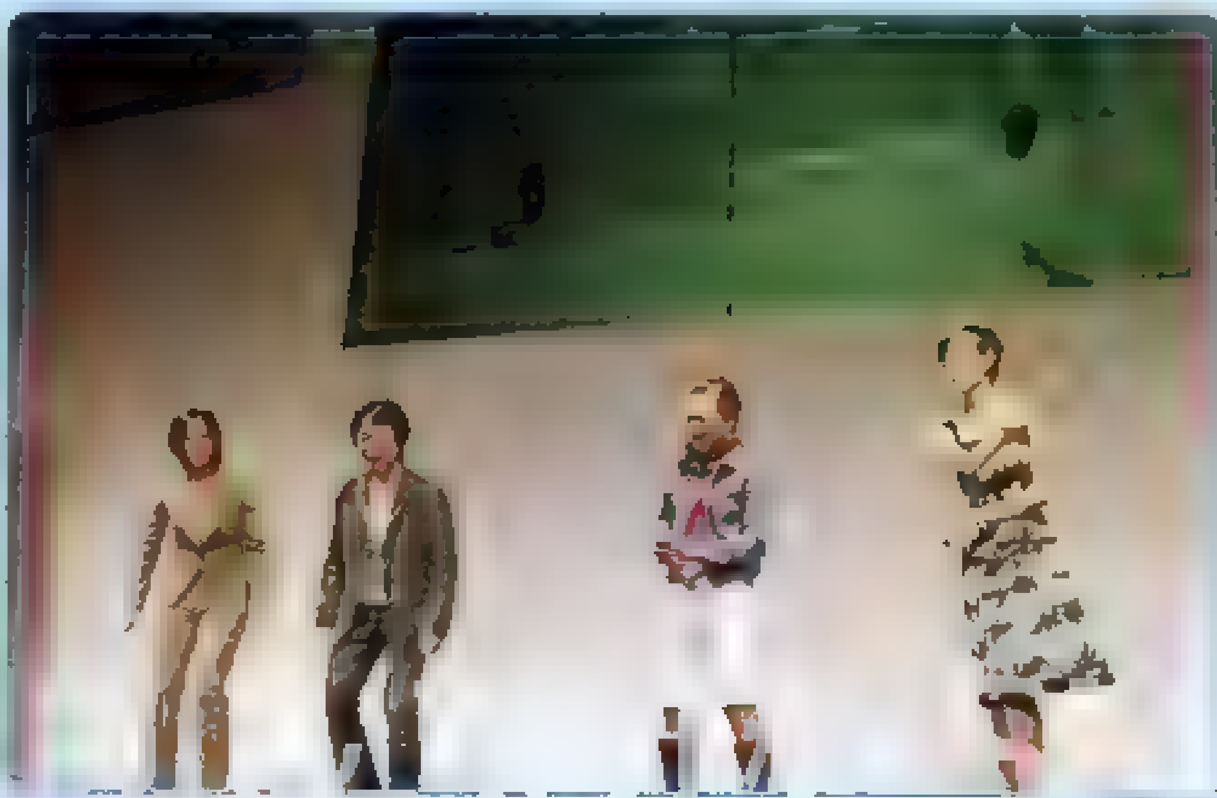
Part 1 日本发布会

当地时间 9月14日下午2点

名为"Wii Preview"(Wii前瞻)的新闻发布会选择在TGS的举办地幕张会展中心举办，由日本著名电视主持人中井美穗担任司仪。会议在任天堂社长岩田聪的演讲中开始。岩田聪表示，越来越多的玩家正在放弃游戏，对此，任天堂提出的解决方案是采用了独特硬件设计的NDS。NDS发售的不到20个月时间里，在日本就已经突破了1000万台销量，充分证明了任天堂所选择的战略方向的正确性。随后岩田聪进一步公布了NDS的相关数据。今年1～9月份间，NDS软件销量达到了去年的4倍以上，掌机市场软件总规模达到了去年的2.3倍以上，而家用机软件市场却缩小到88%。掌机市场规模在日本首次超越了家用机。目前NDS软件已经占据了日本游戏软件市场一半以上的市场份额。

岩田聪同时表示，将NDS的经验照搬到家用电视游戏机上未必行得通，NDS毕竟是可以一边走一边玩的掌机，而家用机需要突出在客厅中享受的乐趣。Wii的设计理念是"家庭中的任何人都能享受到乐趣"，任天堂的目标是让Wii成为一部与电视机一样普及的产品，所有人都能轻松享受到它的乐趣。因此Wii在设计上参照了很多传统电视娱乐的特点，例如遥控器状的手柄以及首次公布的"Wii频道"(Wii Channel)的概念。用户可以像看电视一样简单地享受Wii的乐趣，全天候在线的WiiConnect24以及"Wii频道"几乎没有启动时间的迅速加载的特性都体现出与收看电视节目一样的轻松理念。

发布会的最后是宫本茂上台演示Wii的游戏乐趣。他亲自试玩的游戏是《Wii Sports》中的网球，同时日本著名网球运动员杉山爱也作为特别嘉宾出场，并且他们用以自己的形象制作的Q版人物进行了对战。曾在第11届全日本国民美少女大赛中表现突出的林丹丹小姐也作为特邀嘉宾出场，与宫本茂、杉山爱以及主持人进行了一场四人比赛。



▲宫本茂和杉山爱等人进行了网球的4人比赛，结果是宫本茂和中井美穗一方获胜。

日本发布会醒目1 Wii日版发售计划

发售时间	2006年12月2日
售价	2.5万日元
首发游戏数量	16款
年内预定上市游戏数量	27款

日版Wii主机内容

- Wii主机
- 右手柄(带挂绳)
- 左手柄
- AC变压器
- AV线
- 专用主机底座
- 专用辅助面板
- 手柄信号接收器
- 接收器底座
- 手柄电池一副

Wii配件价格

右手柄	3800日元
左手柄	1800日元
传统手柄	1800日元



日本发布会醒目2 日本Wii"虚拟主机"服务计划

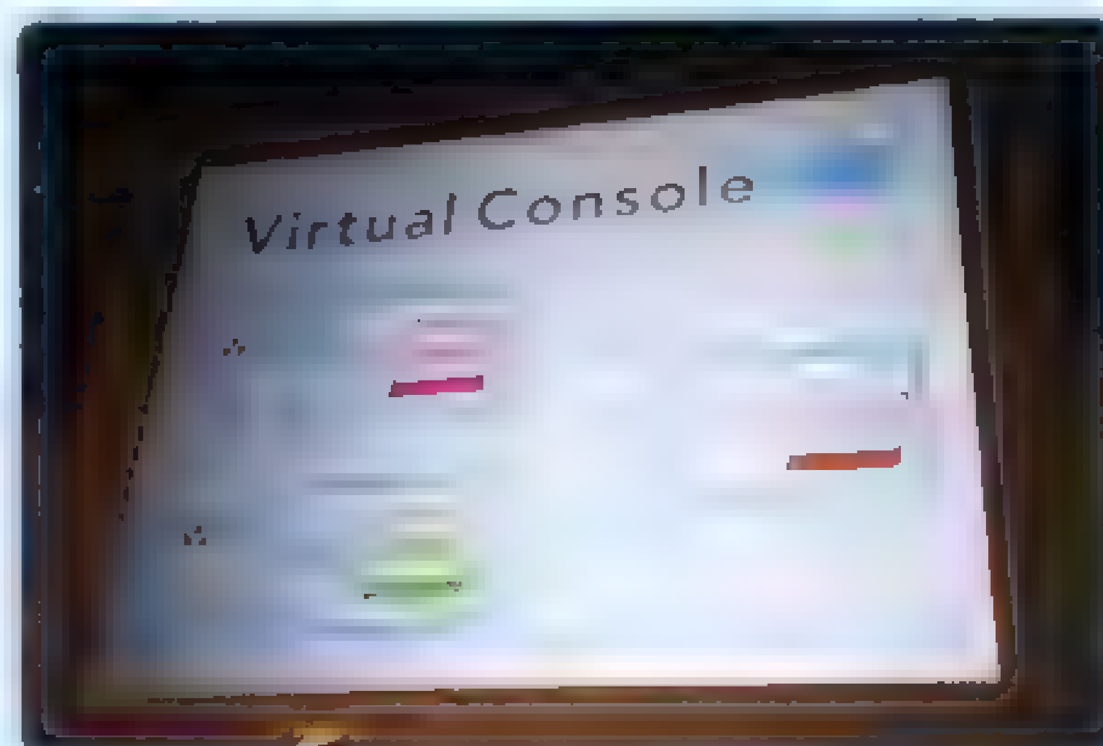
Wii的"虚拟主机"服务采用了类似微软Xbox LIVE Arcade的方式，玩家需要用购买点卡或者信用卡付费的方式获得虚拟点数"Wil Point"，然后通过消费点数的方式下载想玩的经典游戏。任天堂将会准备1000日元、3000日元和5000日元面值的三种点卡，兑换比率为一日元一个"Wil Point"。玩这些经典游戏需要使用Wii的"传统手柄"。Wii点卡发售初期，5000日元的点卡将会赠送一支传统手柄。任天堂将于年内推出30款经典游戏，今后以每个月10款的速度增加，而MD、PC-E等平台年内总共会推出大约30款游戏。

游戏下载费用

FC游戏	每款500日元
SFC游戏	每款800日元
N64游戏	每款1000日元



■虚拟主机服务加盟厂商



日本发布会醒目3 日本Wii首发游戏阵容

任天堂官方的Wii游戏售价为4800～6800日元，第三方的游戏价格应该也在相应范围内。首发的16款游戏中有4款来自任天堂，年内预计会有来自14家公司的27款游戏。

游戏	游戏原名	发行商
超执刀	超执刀	Atlus
墨丘利神之杖 NEO(暂名)	カドゥケウスNEO(假称)	
Elebits	Elebits	Konami
街KURU DOMINO(暂名)	街クル ドミノ(假称)	Success
Necro-Nesia	ネクロネシア	Spike
超级猴球	スーパーモンキーボール	SEGA
猴子大集合	ウキウキパーティー大集合	
魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	Tecmo
Wing Island	Wing Island	Handon

游戏	游戏原名	发行商
コロンリンパ	コロンリンパ	Handon
SD高达 革命(暂名)	SDガンダムREVOLUTION(假称)	NBGI
绿日的达人	缘日の达人	NBGI
宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー!	NBGI
赤钢铁	Red Steel	Ubisoft
Wii Sports	Wii Sports	任天堂
手舞足蹈 瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	任天堂
塞尔达传说 含光公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	任天堂
第一次的Wii	はじめてのWii	任天堂


□《塞尔达传说 含光公主》

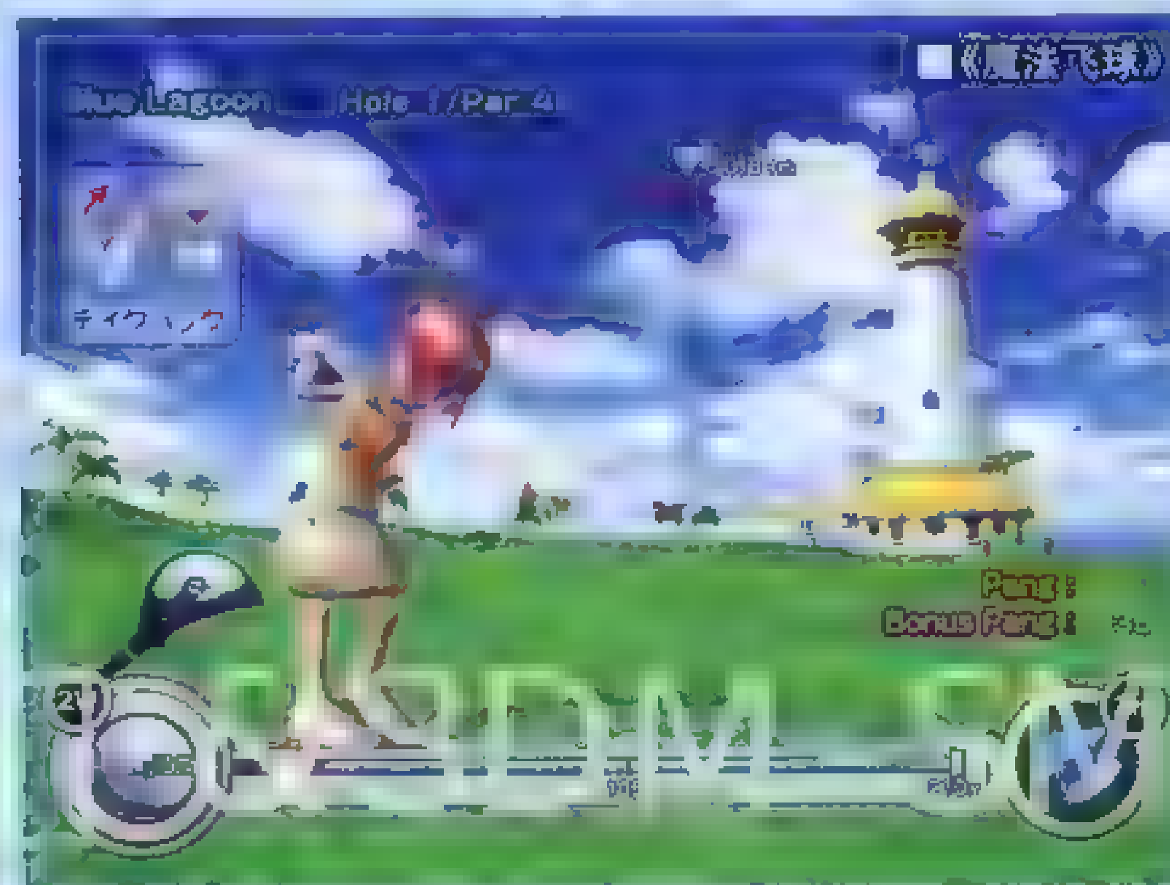


■《SD高达 革命》



□《街KURU DOMINO》


□《赤钢铁》



■《魔法飞球》

已确定会在日本发售的游戏名单

游戏名	发售时间	发行商
3D拳击动作游戏	未定	AQ Interactive
射击游戏(暂名)	2007年夏	ASNETWORKS
钓鱼游戏(暂名)	2007年夏	ASNETWORKS
动作游戏(暂名)	2007年	ASNETWORKS
汽车总动员	未定	THQ JAPAN
棉球方块历险记(暂名)	未定	THQ JAPAN
疯狂农场(暂名)	未定	THQ JAPAN
使命召唤3	未定	Activision
托尼滑板Downhill Jam	未定	Activision
剑术动作游戏(暂名)	未定	Interchannel-Holon
漫画英雄终极联盟	未定	Interchannel-Holon
动作游戏(暂名)	未定	EPOCH
GT pro系列(暂名)	未定	MTO
治愈系角色动作游戏(暂名)	未定	MTO
SAN-X全明星for Wii(暂名)	未定	MTO
极品飞车 卡本峡谷	2006年12月	EA
SSX(暂名)	2007年	EA
泰戈·吾兹的PGA巡回赛(暂名)	2007年	EA
哈利·波特(暂名)	2007年	EA
生化危机 安布雷拉历代记(暂名)	未定	Capcom
《战国BASARA》系列	未定	Capcom
战国无双Wave	2006年12月	Koei
麻将Wii(暂名)	2006年12月	Koei
赛马游戏(暂名)	未定	Koei
新作RPG(暂名)	未定	Koei
音乐模拟游戏(暂名)	未定	Konami
全新动作冒险游戏1(暂名)	未定	Konami
全新动作冒险游戏2(暂名)	未定	Konami
体育类游戏(足球)(暂名)	未定	Konami
体育类游戏(棒球)(暂名)	未定	Konami
RPG游戏(暂名)	未定	Konami
勇者斗恶龙 神剑 假面之女王和镜之塔	2007年春	Square Enix
最终幻想水晶编年史(暂名)	未定	Square Enix
Princess Company	未定	STARFISH SD
JAWA	2007年春	Spike
英雄	2007年	Spike
死神Bleach Wii 白刃闪跃的轮舞曲	2006年12月	SEGA
索尼克与秘密指环	2007年	SEGA
枪战游戏(暂名)	未定	SEGA
料理妈妈 大家一起料理大会	2006年12月	Taito
FURIFURI(暂名)	2006年12月	Taito
电车GO!(暂名)	未定	Taito
3D动作游戏(暂名)	未定	Takara Tommy
动作游戏(暂名)	未定	Takara Tommy
战斗动作游戏(暂名)	未定	Takara Tommy
原创动作游戏(暂名)	2007年	D3 Publisher
SIMPLE系列(暂名)	2007年	D3 Publisher
SUDOKU数独	2006年12月	Hudson
钓鱼MASTER(暂名)	2006年12月	Hudson
ばちんだあ	2007年2月	Hudson
猜字游戏(暂名)	2007年3月	Hudson
拼图游戏(暂名)	2007年3月	Hudson
炸弹人岛(暂名)	2007年3月	Hudson
龙珠Z 新电光石火	2007年1月	NBGI
机动战士高达(暂名)	未定	NBGI
传说之剑(暂名)	未定	NBGI
吃豆人嘉年华(暂名)	未定	NBGI
海贼王 无限冒险	未定	NBGI
蜡笔小新 最强家族 春日部之王	2006年12月	Banpresto
动作游戏	未定	Banpresto
动作RPG(暂名)	未定	FromSoftware
动作游戏(暂名)	未定	FromSoftware
原创战略游戏(暂名)	未定	MMV
川之垂钓系列(暂名)	未定	MMV
牧场物语Wii(暂名)	未定	MMV
动作游戏(暂名)	2007年	Milestone
射击游戏(暂名)	2007年	Milestone
THE DOG ISLAND (暂名)	2007年	Yukes'
雷曼 疯兔危机	2006年12月	Ubisoft
口袋妖怪 战斗革命	2006年12月	Pokemon/任天堂
疯狂卡车	2007年1月	任天堂
火焰之纹章 晓之女神	2007年2月	任天堂
Wii 柔软头脑教室	2007年春	任天堂
灾难(暂名)	2007年春	任天堂
战锤计划(暂名)	2007年	任天堂
超级纸片马里奥(暂名)	2007年	任天堂
Wii Music(暂名)	2007年	任天堂
超级马里奥 银河	2007年	任天堂
任天堂全明星大乱斗X	2007年	任天堂
突击 FC大战争W(暂名)	2007年	任天堂
大金刚喷气机(暂名)	2007年	任天堂
永恒蔚蓝(暂名)	2007年	任天堂
马里奥足球 激情四射(暂名)	2007年	任天堂
马里奥聚会8	2007年	任天堂
银河战士Prime3	2007年	任天堂
光速蒙面侠21(暂名)	未定	任天堂
动物之森(暂名)	未定	任天堂
星之卡比(暂名)	2007年	任天堂


《炸弹人岛》


《战锤计划》


《战国无双Wave》


《Wii柔软头脑教室》


《超级马里奥 银河》


《Wii Music》


今年刚刚升官为美国任天堂总裁的Reggie一直是任天堂各种发布会的主角。

Part 2 美国纽约发布会

当地时间 9月14日上午9点

在Wii的纽约发布会召开之前一天，《纽约时报》和《今日美国》等权威媒体已经报道了Wii的首发计划，因此这场发布会没有多少悬念。不过任天堂在现场提供了40台试玩机，共二十几款游戏，其中不少是首次公布的新作。

纽约发布会由于各种原因推迟了15分钟，由于岩田聪在日本发布会之后立即飞往英国参加欧洲发布会，因此纽约发布会的主持人是美国任天堂副总裁Perrin Kaplan和总裁Reggie Fils-Aime。Reggie回顾了NDS在美国的成绩：今年8月，美国游戏市场的增长幅度为8%，而其中绝大多数功劳来自NDS，若除去NDS，总增长幅度将会降到2%。Reggie表示，“游戏业的下一步是将游戏推广到大众化市场”，为了让玩家亲自体验Wii的魅力，任天堂将会采用店头体验的方式为主要的宣传手段。目前任天堂已经与美国多个零售集团合作，将会在全美的2.5万家零售店提供Wii的试玩机，在Wii发售之前，美国各地玩家都可以在当地的游戏店里提前感受Wii的魅力。Reggie表示，Wii的2006年内出货目标为400万台，其中大多数将会集中在北美市场。

美版Wii约售价为249.99美元，按照汇率换算比日版贵了大约35美元，不过美版Wii将会赠送一款《Wii Sports》，因此两个版本的售价可以说是基本相同的。《Wii Sports》中将会包括网球、高尔夫、棒球、保龄球和拳击这几种项目。至于“W I I Channel”，Reggie表示希望其成为人们日常生活中不可缺少的一部分。Reggie还表示，所有任天堂第一方游戏和大多数第三方的Wii游戏都将支持16:9画面显示。



美国发布会 醒目1 Wii美版发售计划

发售时间	2006年11月19日
售价	249.99美元
首发游戏数量	约25款
年内预定上市游戏数量	30款

美版Wii主机内容

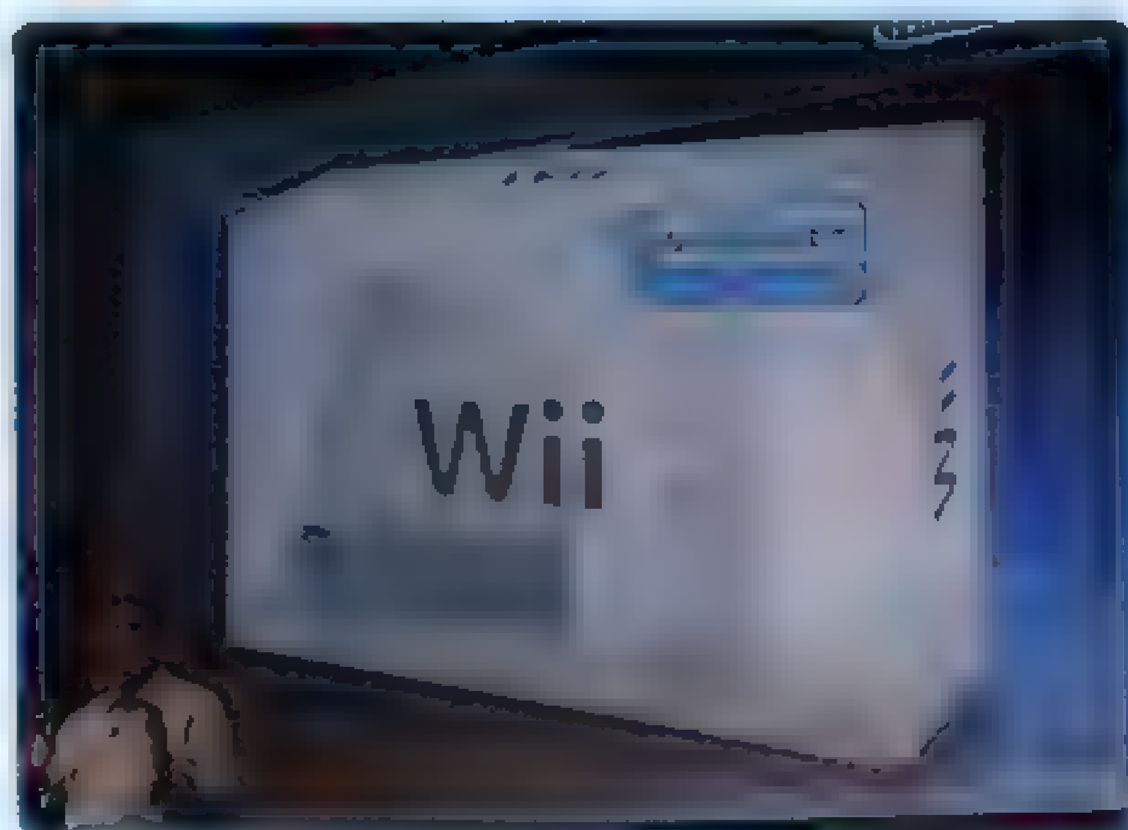
- Wii主机
- 《Wii Sports》游戏一套
- 右手柄(带挂绳)
- 左手柄
- AC变压器
- AV线
- 专用主机底座
- 专用辅助面板
- 手柄信号接收器
- 接收器底座
- 手柄电池一副

Wii配件价格

右手柄	39.99美元
左手柄	19.99美元
传统手柄	19.99美元



美国发布会 醒目2 美国Wii"虚拟主机"服务计划

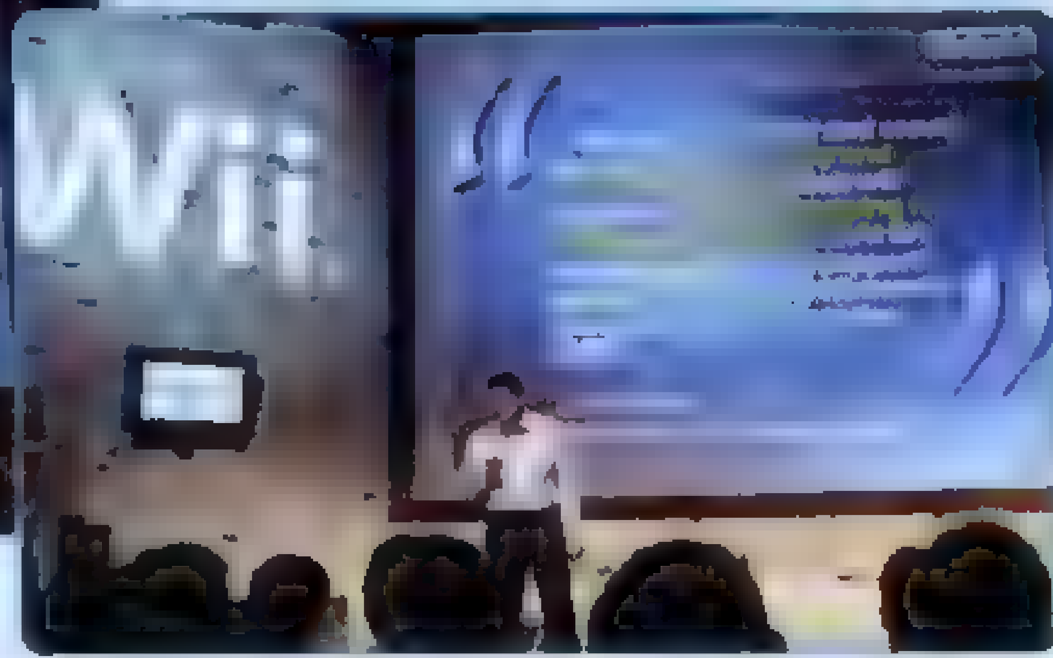


美国的Wii"虚拟主机"服务与日本基本相同，年内也将会推出60款经典游戏，首发为30款。一美元可以兑换100个"Wii Point"。据《今日美国》报道，首发的经典游戏中包括N64的《超级马里奥64》以及NES上《塞尔达传说》的系列第一作。

游戏下载费用

NES游戏	每款5美元
SNES游戏	每款8美元
N64游戏	每款10美元





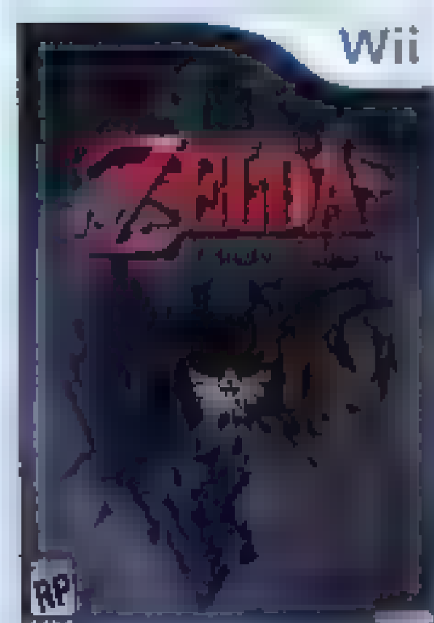
▶Reggie在演讲中引用了EA CEO Larry Probst的话："Wii将会成为游戏与主流受众之间的桥梁。"

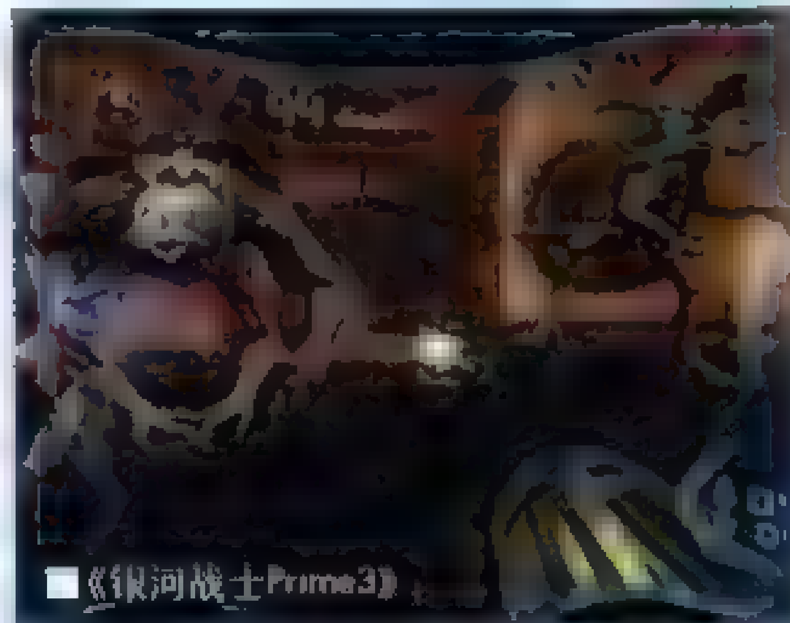
美国发布会 醒目3

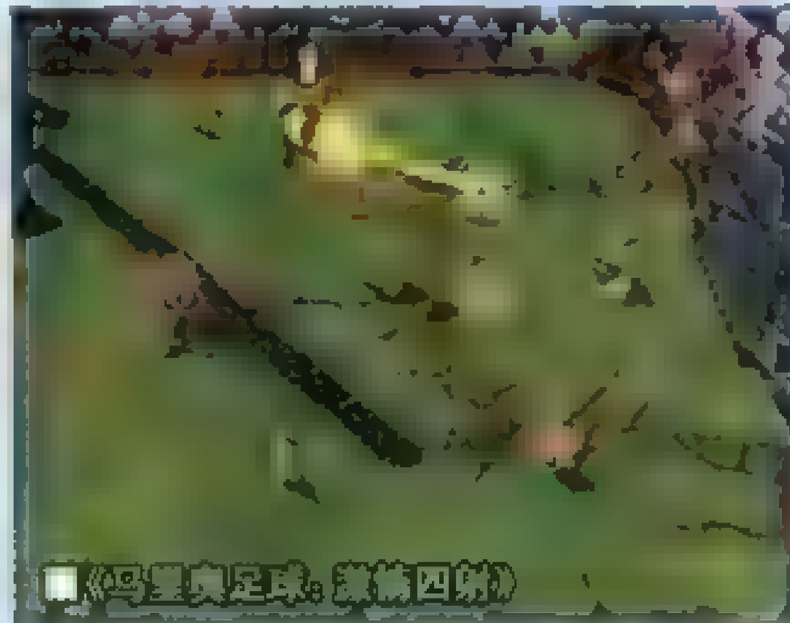
美国任天堂并未确认美版Wii的首发游戏阵容，不过根据《纽约时报》等媒体报道，美版Wii的首发游戏应该是25款左右，年内会推出30款游戏。另外，在2007年3月31日之前还会有来自14家第三方厂商的41款游戏推出。

美国Wii本财年内游戏阵容

将在未来几个月内推出的Wii美版第一方游戏




■《银河战士Prime3》

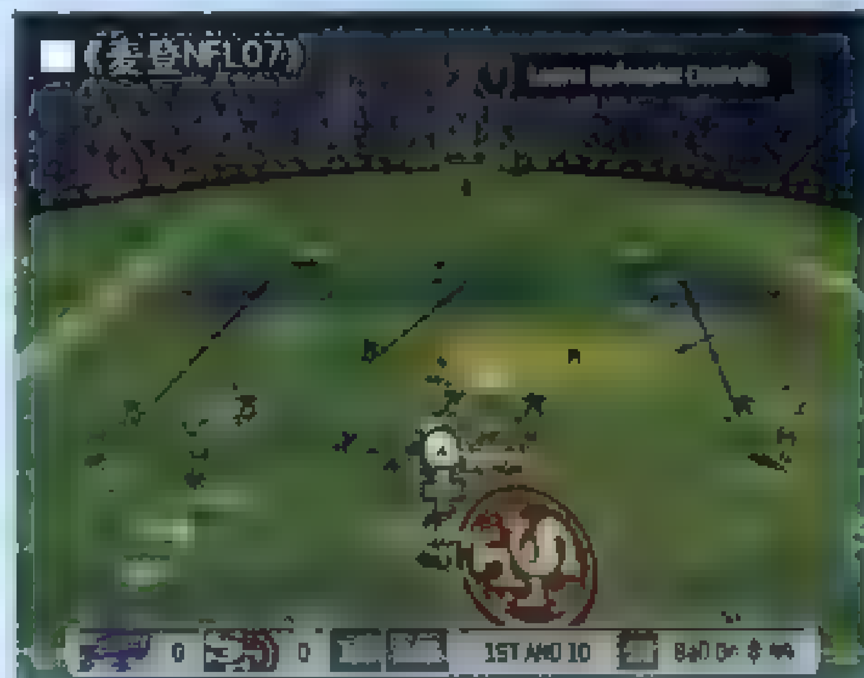

■《马里奥足球：激情四射》

游戏译名	游戏原名
超级大战争II	Battalion Wars II
大脑学校(暂名)	Big Brain Academy (temporary name)
塞尔达传说：含光公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess
马里奥足球：激情四射	Mario Strikers Charged
银河战士Prime3	Metroid Prime 3: Corruption
超级马里奥 银河(暂名)	Super Mario Galaxy (temporary name)
手舞足蹈 瓦里奥制造	WarioWare: Smooth Moves
Wii Sports(主机附赠游戏)	Wii Sports

将于2007年3月底之前推出的美版Wii游戏

游戏	发行商
使命召唤3	Activision
漫画英雄超级联盟	Activision
Rapala Tournament Fishing	Activision
托尼滑板Downhill Jam	Activision
World Series of Poker	Activision
龙珠Z 电光石火!NEO	Atari
超执刀墨丘利神之杖 NEO	Atlus
四眼天鸡：王牌行动	Buena Vista Games
拜访罗宾逊一家	Buena Vista Games
Dance Factory	Codemasters
Sidewinder	Codemasters
教父	EA
麦登NFL07	EA
极品飞车：卡本峡谷	EA
SSX	EA
泰格·伍兹的PGA巡回赛	EA
Elebits	Konami
泡泡龙革命	Majesco
别惹蚂蚁	Midway
企鹅也疯狂	Midway
快乐大脚	Midway
致命格斗：末日战场	Midway
Rampage: Total Destruction	Midway
索尼克与秘密指环	SEGA
超级猴球 香蕉闪电战	SEGA
合金弹头精选集	SNK Playmore
降世神通	THQ
疯狂农场	THQ
汽车总动员	THQ
棉球方块历险记	THQ
炽热天使：二战中队	Ubisoft
孤岛惊魂：复仇	Ubisoft
GT Pro系列	Ubisoft
Monster 4x4: World Circuit	Ubisoft
狩猎季节	Ubisoft
波斯王子(暂名)	Ubisoft
雷曼 疯兔危机	Ubisoft
赤钢铁	Ubisoft
忍者神龟	Ubisoft
分裂细胞 双重间谍	Ubisoft
冰河世纪2：消融	Vivendi Games

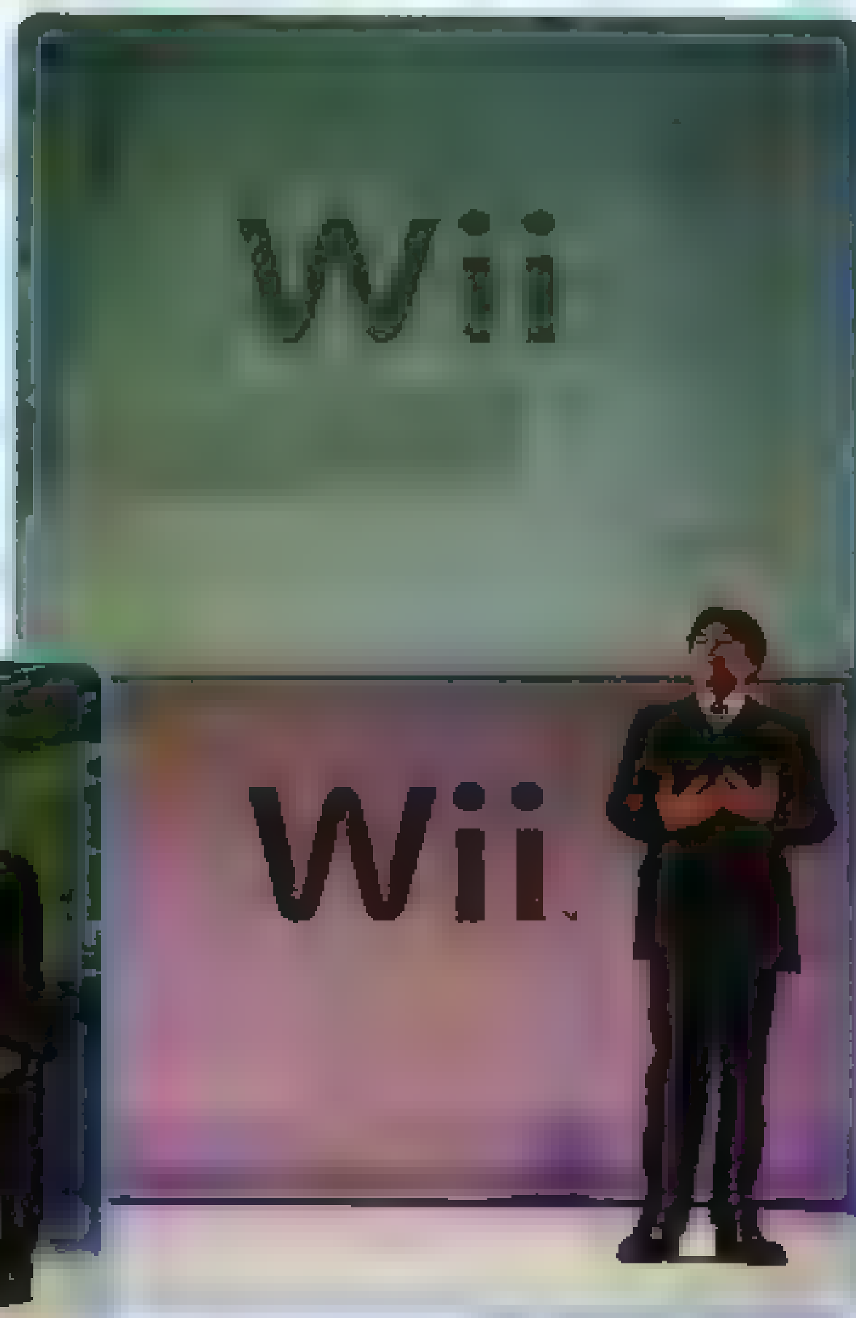

■《托尼滑板Downhill Jam》


■《麦登NFL07》


■《索尼克与秘密指环》


■《雷曼 疯兔危机》



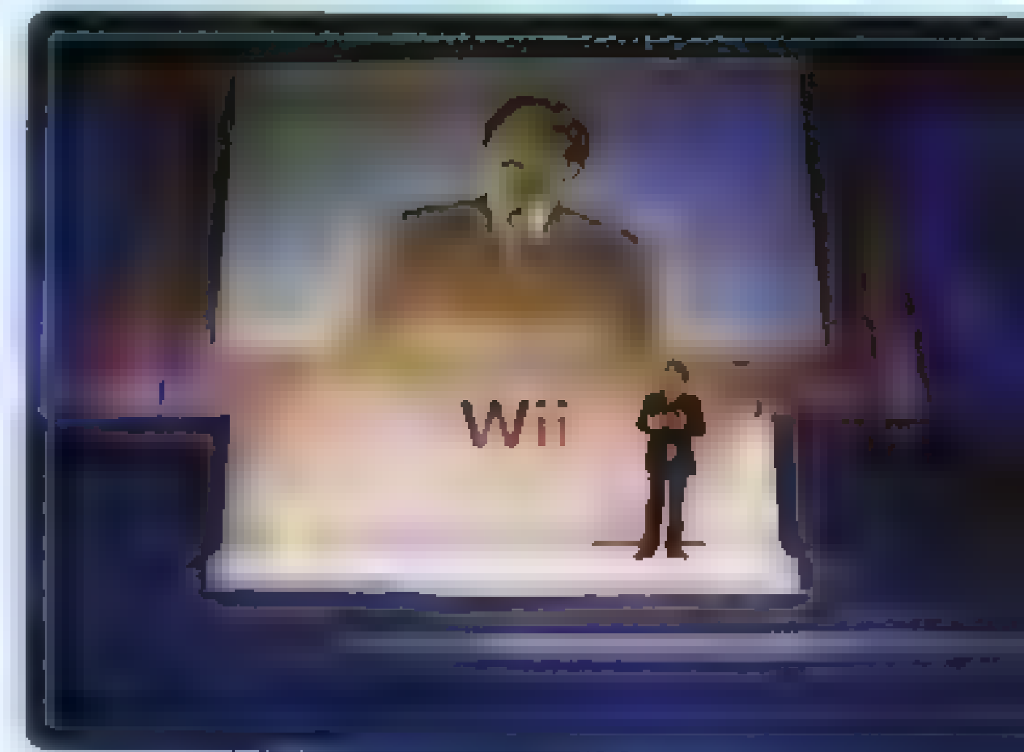


Part 3 英国伦敦发布会

当地时间 9月14日晚12点

由于岩田聪等高层要在一天时间内在日本和英国两地参加发布会，因此英国发布会的举办时间只能定在深夜。欧洲任天堂的市场部主管Laurent Fischer首先发表演讲。Fischer说，目前任天堂的主机有44%的玩家是女性，去年任天堂最畅销的游戏多数是25岁以上的玩家购买，任天堂的用户群正在发生巨大的变化。根据Fischer提供的数据，《任天狗》目前在欧洲的销量已经超过了400万套，至今仍然能够保持每周6万套的销量，主要原因就是女性玩家的不断增加。《锻炼大脑的成人DS训练》在欧洲有一半以上的玩家年龄在26岁以上，该作在欧洲发售的9个月内卖出了50万套，而在日本是用了17周才达到这样的成绩。7～8月份间，NDS游戏一直是欧洲游戏销量榜中的主力。目前NDS已经占据了欧洲70%的掌机销售额，每周平均销量超过10万台，在欧洲的销量已经超过了600万台，预计到今年年底可以突破1000万台的销量。

随后刚刚从日本赶来的岩田聪开始介绍Wii。岩田聪表示，任天堂为开拓新市场已经走出了四个重要步骤：第一步是推出NDS，第二步是“触摸世纪”系列游戏，第三步是Wi-Fi网络服务，第四步、也是最重要的一步是今年E3 Wii的试玩展示，而今天的发布会迎来了第五步：Wii Channel的公布。Wii的各种“频道”就像一个个的电视台频道。并且Wii也将会有“触摸世纪”系列游戏。接着Fischer上台公布了Wii的发售计划。与日版一样，欧版也会推出一款《第一次的Wii》与右手柄同捆的套装，其作用在于让第一次接触Wii的玩家掌握该主机的玩法。Wii欧版游戏售价为49～59欧元之间，比美版和日版高出不少。



欧洲Wii醒目 1 Wii欧版发售计划

发售时间	2006年12月8日
售价	249.99欧元/179.99英镑
首发游戏数量	15～20款

欧版Wii主机内容

- Wii主机
- 《Wii Sports》游戏一套
- 右手柄(带挂绳)
- 左手柄
- AC变压器
- AV线
- 专用主机底座
- 专用辅助面板
- 手柄信号接收器
- 接收器底座
- 手柄电池一副

Wii配件价格

右手柄	39.99欧元/29.99英镑
左手柄	19.99欧元/14.99英镑
传统手柄	19.99欧元/14.99英镑

欧洲Wii醒目 2 欧洲Wii“虚拟主机”服务计划





欧洲的Wii“虚拟主机”服务首发期间会有15款游戏，包括《超级马里奥世界》、《塞尔达传说：众神的三角力量》、《超级马里奥64》，其后以每个月5～10款的速度增加。这些游戏购买后会成为“Wii频道”主菜单的一个新“频道”，今后随时都可以玩。欧洲“虚拟主机”的兑换比率为1欧元兑换100点“Wii Point”。

游戏下载费用

NES游戏	每款5欧元
SNES游戏	每款8欧元
N64游戏	每款10欧元

Part 4 Wii主界面——Wii频道

任天堂一直强调游戏机纯粹的游戏用途，因此“Wii频道”的公布多少有点令人意外。Wii频道相当于Wii的主界面，是玩家打开Wii后看到的第一个画面。为了方便玩家像用数字电视的菜单一样简单选台，Wii频道的启动时间极短，启动之后会看到一个四列三行的菜单图标，显示了Wii的各种“频道”(即各种对应功能)。这些丰富的多媒体功能是为用户家中所有家庭成员准备的，包括有娱乐、信息、通讯等功能，并且未来还会开通新的频道。因此岩田聪表示希望“Wii成为人们日常生活的一部分”。



Wii频道醒目 1 光碟频道

这将会是玩家最经常使用到的频道——进入到Wii游戏的频道。将Wii或者NGC的游戏光碟放入主机，进入此频道即可进入游戏。



Wii频道醒目 2 Mii频道

早在今年5月流传出来的一份Wii相关注册商标中就出现了"Mii"这个商标，将"W"颠倒后变成了"M"，读音也就变成了与"Me"(我)同音，而该功能的实际作用也是让玩家创建一个在Wii的游戏世界中的自己的化身。玩家可以用该系统提供的各种选项设计出一名Q版人物作为自己的替身，而这个替身可以使用于多款Wii游戏中，例如用在《Wii Sports》作为自己控制的球员。"Mii"的人物资料可以保存在主机中，也可以保存在手柄中，这样当玩家带着手柄到朋友家中时，就可以控制着自己设计的"Mii"与伙伴比赛。



◀▲人物定制的选项非常丰富，设计好之后，就可以进入游戏大厅。

Wii频道醒目 3 新闻频道

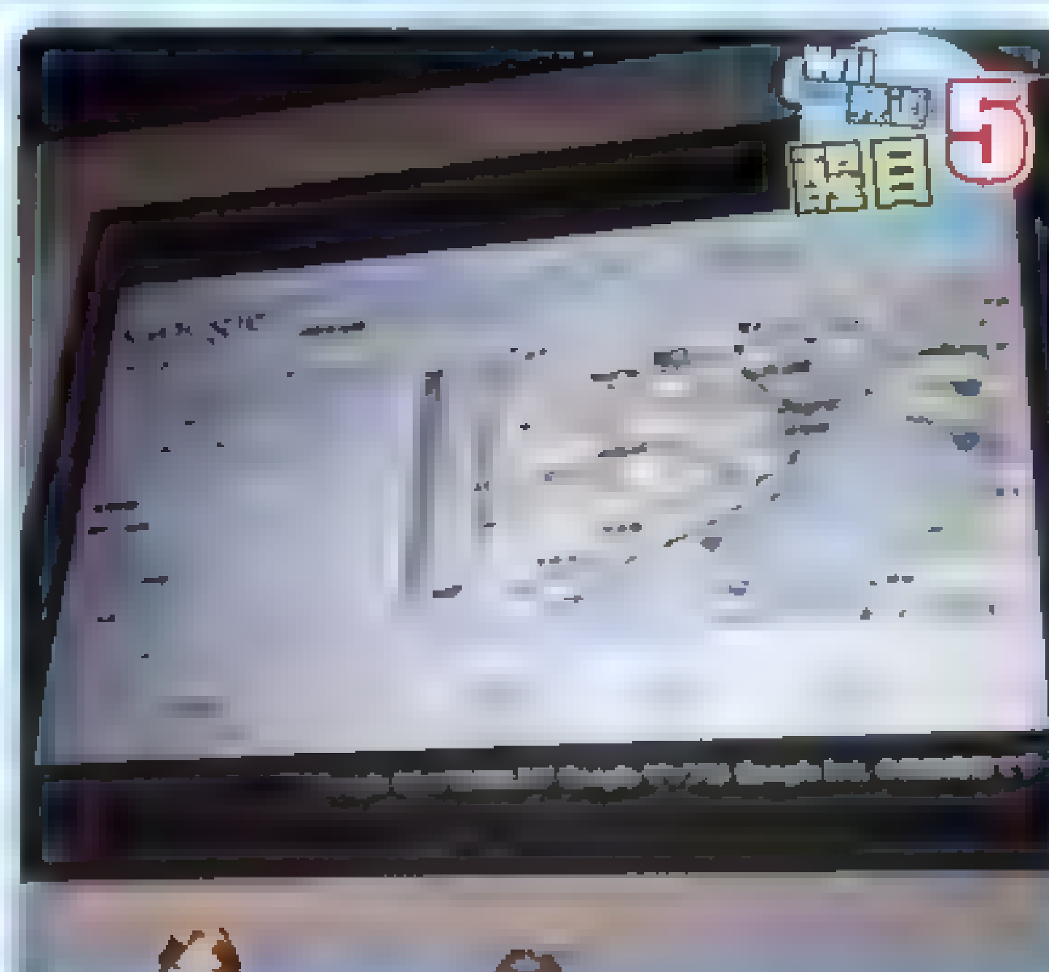
需要接入互联网才可使用，WiiConnect24会自动更新各种类型的新闻，不管是国内还是国外新闻。只要打开Wii，就可以随时在电视上看到最新新闻，就像看报纸一样简单。屏幕显示的字号可以选择，并且会在地球仪上显示该新闻的发生地点，只要在地球仪上选择地点，就可以直接调出当地的新闻。该服务为免费供应。





Wii频道醒目 4 天气预报频道

将Wii接入互联网后，通过该频道，WiiConnect24将会向用户提供任何一个地方的天气预报。该频道采用了类似Google Earth的界面，用户可以在一个地球仪中方便地选择各个地区。将自己家的住址输入到系统中后，每次启动时就会立即出现当地的天气描述。该服务为免费供应。



Wii频道醒目 5 互联网频道

该频道采用了Opera公司提供的互联网浏览软件，让用户可以用电视机来浏览网页，并且支持FLASH播放。不过在Wii发售初期用户需要单独购买Opera的浏览器软件。岩田聪表示任天堂希望在2007年6月末之后实现该软件的免费下载。

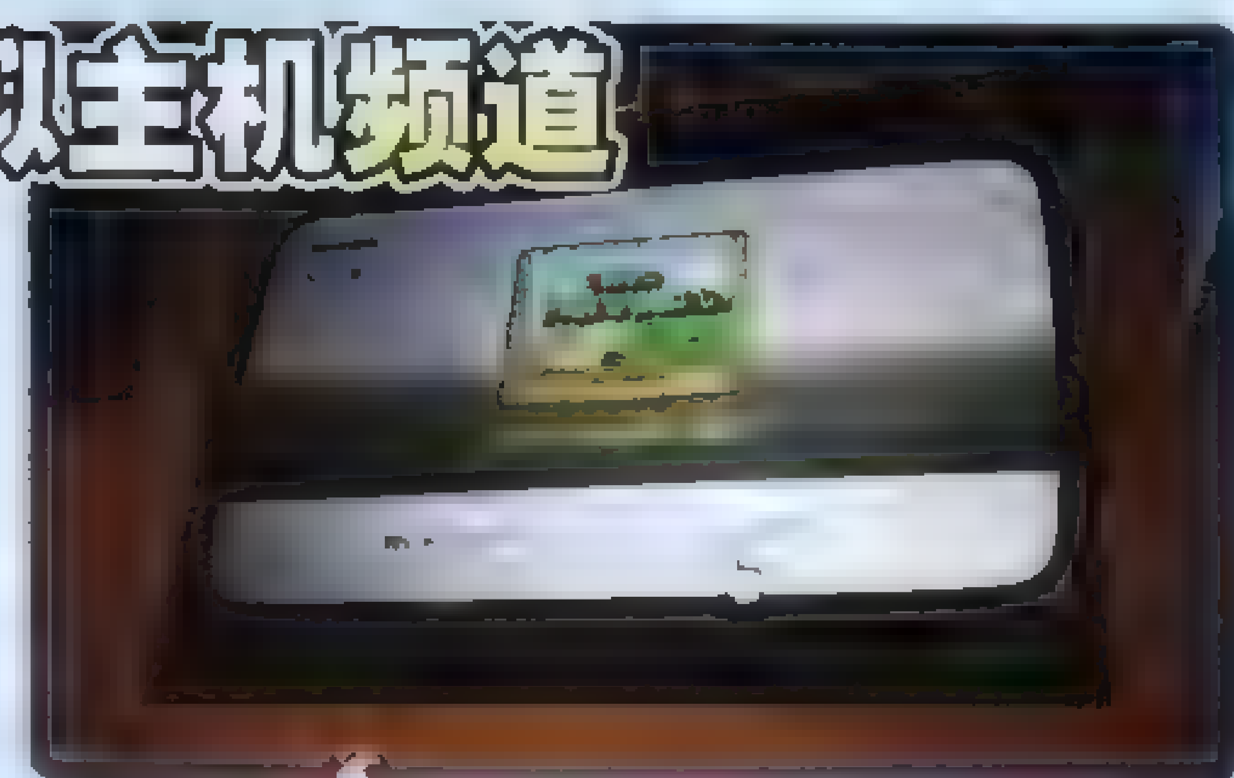
Wii频道醒目 6 照片频道

该频道让用户可以查看并编辑存储在SD卡中的照片，把Wii手柄当作鼠标使用，进行视图缩放，或者添加各种效果。用户还可以将照片作成幻灯片，并添加背景音乐。除照片外，在照片频道中也可以欣赏影片。

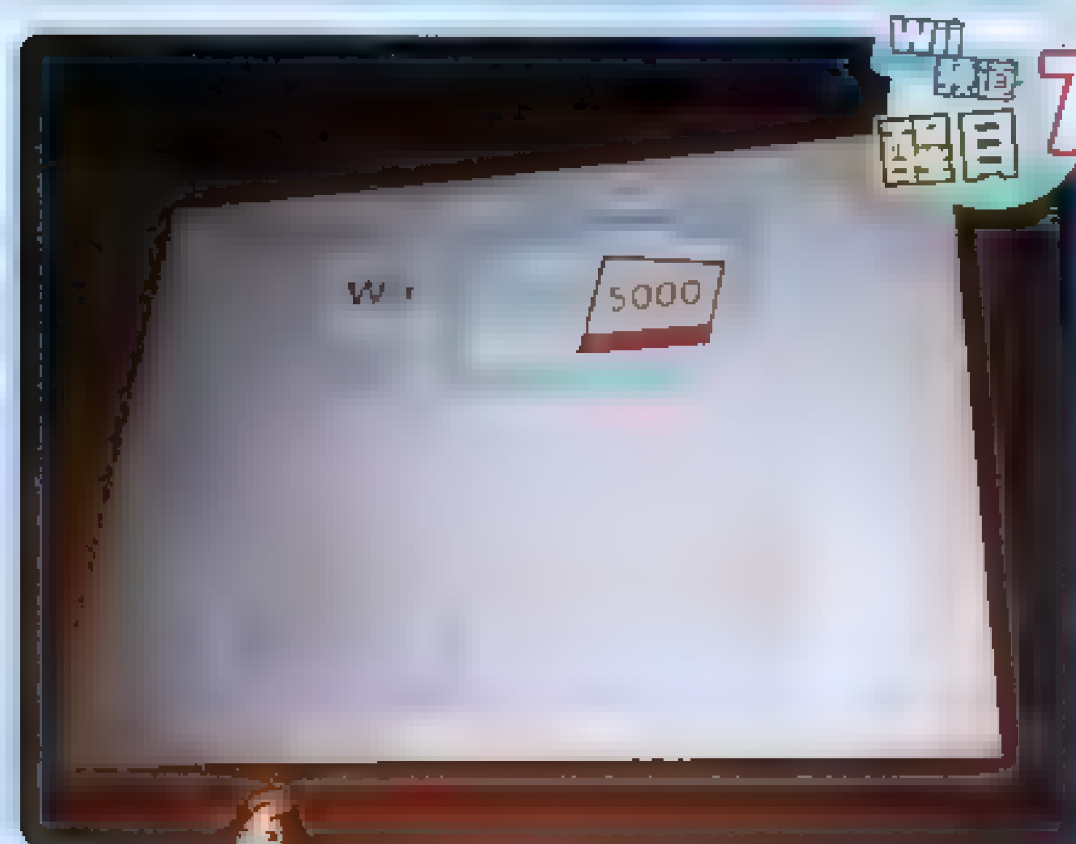

▶通过画笔功能可以对照片进行有趣地加工。

Wii频道醒目 8 虚拟主机频道

用户在购物频道下载了虚拟主机的游戏后，每款游戏都会以单独的图标出现在Wii频道的菜单中，只要选择该频道即可进入游戏。

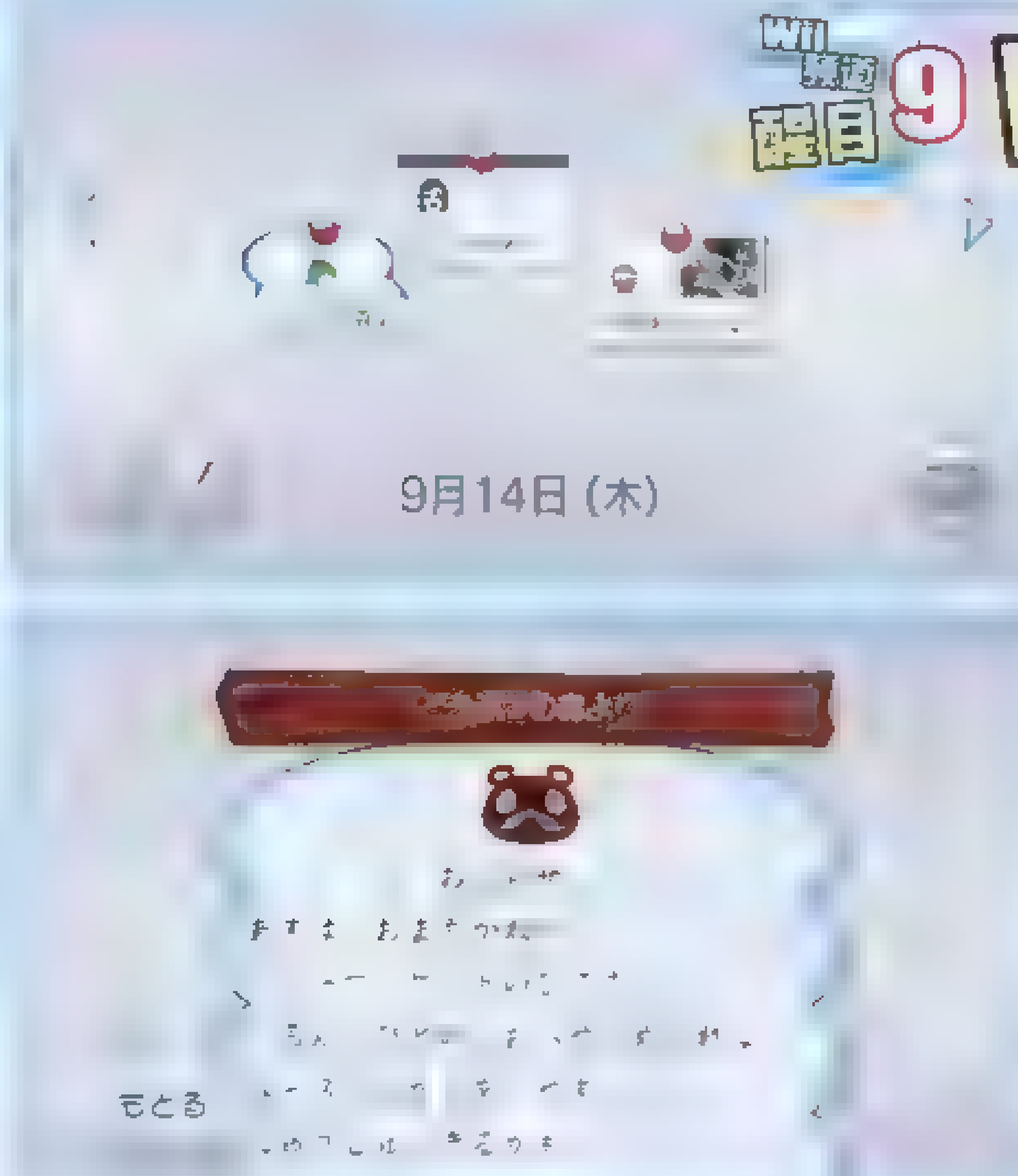


Wii频道醒目 7 购物频道



通过购物频道可以购买并下载"虚拟主机"的游戏以及新增的频道，该服务支持点卡和信用卡支付方式，Wii的点卡可以在游戏店里购买。Opera浏览器等软件也都是在购物频道里付费下载。

Wii频道醒目 9 Wii留言板



岩田聪表示，该功能就像家庭主妇经常用到的冰箱贴，可以方便地在日历上记录各种信息，还可以使用WiiConnect24将信息发送给其他人，甚至可以将图片和文本发给手机用户。该服务也可以用来接收各种信息，例如游戏中的新地图和武器的供应信息。

◀留言板的设计参照了任天堂的一些经典游戏，如《动物之森》。

Wii阵容检阅



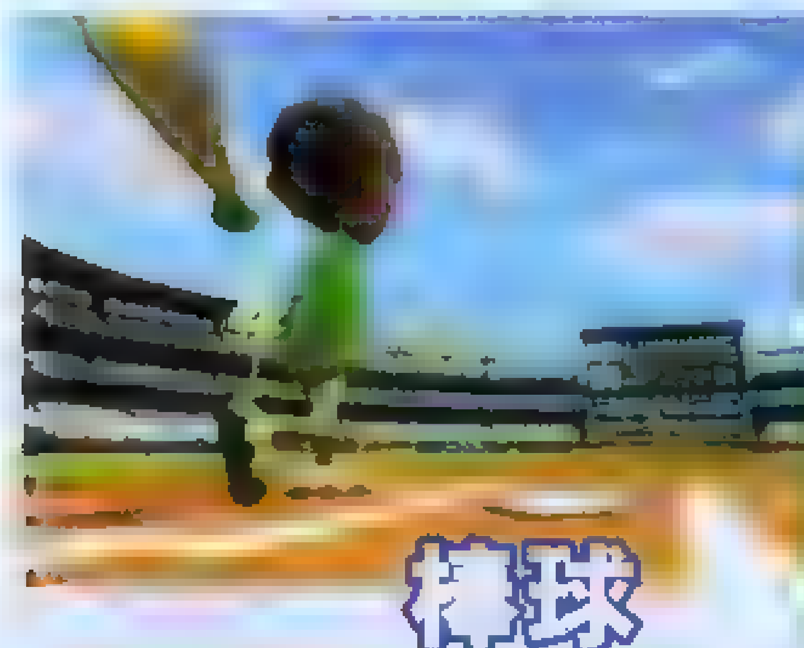
任天堂虽然没有参加TGS，但是在TGS之前一周召开的"W i i Preview"大有先声夺人之势。任天堂不仅在该会议上公布了Wii的发售计划，也提供了很多试玩DEMO(共34款)以及新作情报。

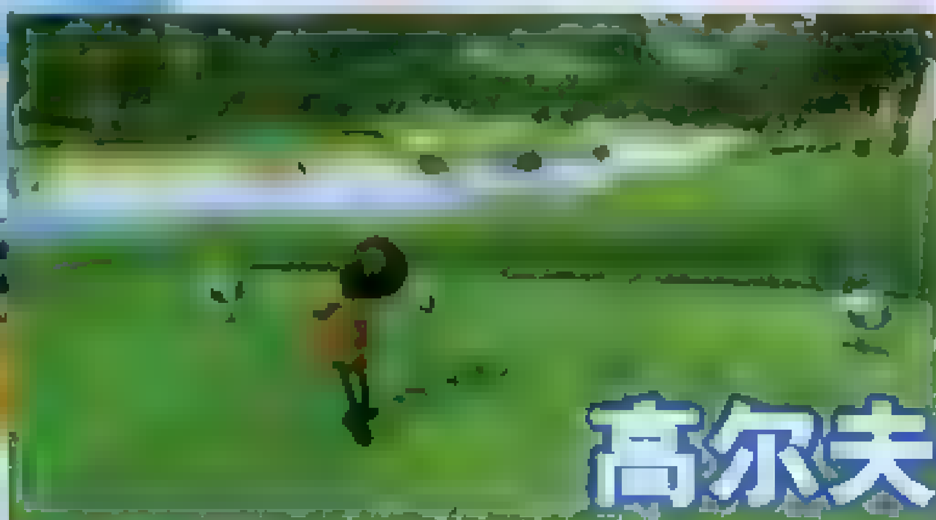
Wii Sports

●任天堂 ●SPG ●2006年11月19日 ●随主机附赠

本作在试玩会上提供了高尔夫、保龄球等新项目的试玩。在高尔夫游戏中，玩家双手朝下握住右手柄，按A键并挥舞手柄即可将球击打出去，挥舞速度和球杆种类会影响球飞出的距离；在保龄球游戏中，玩家先用WII右手柄调整人物的站位和投球的方向，然后按B键并模仿投球的姿势，将B键松开后就可以将球发出；棒球游戏是没有守备、走垒等要素的简单化的棒球游戏，只要用手柄模仿投球和击球的动作即可。



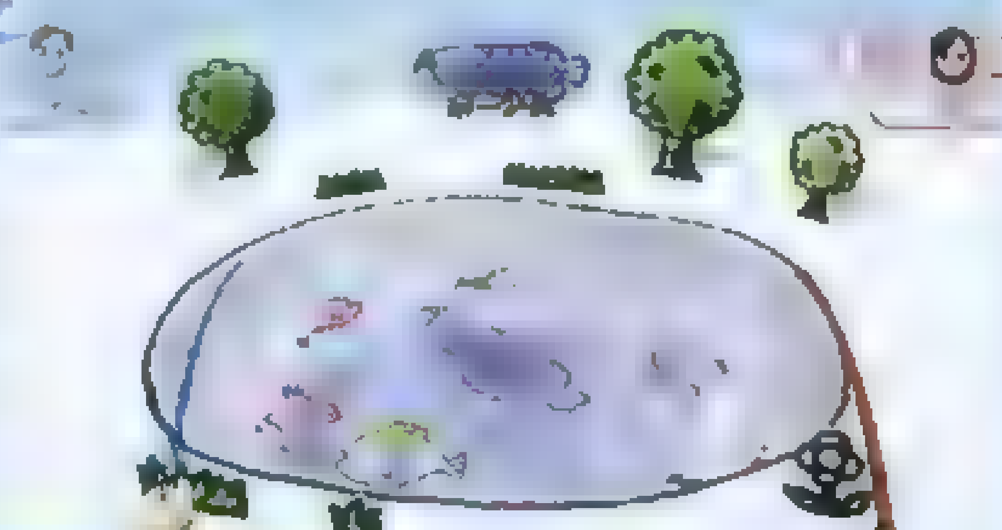


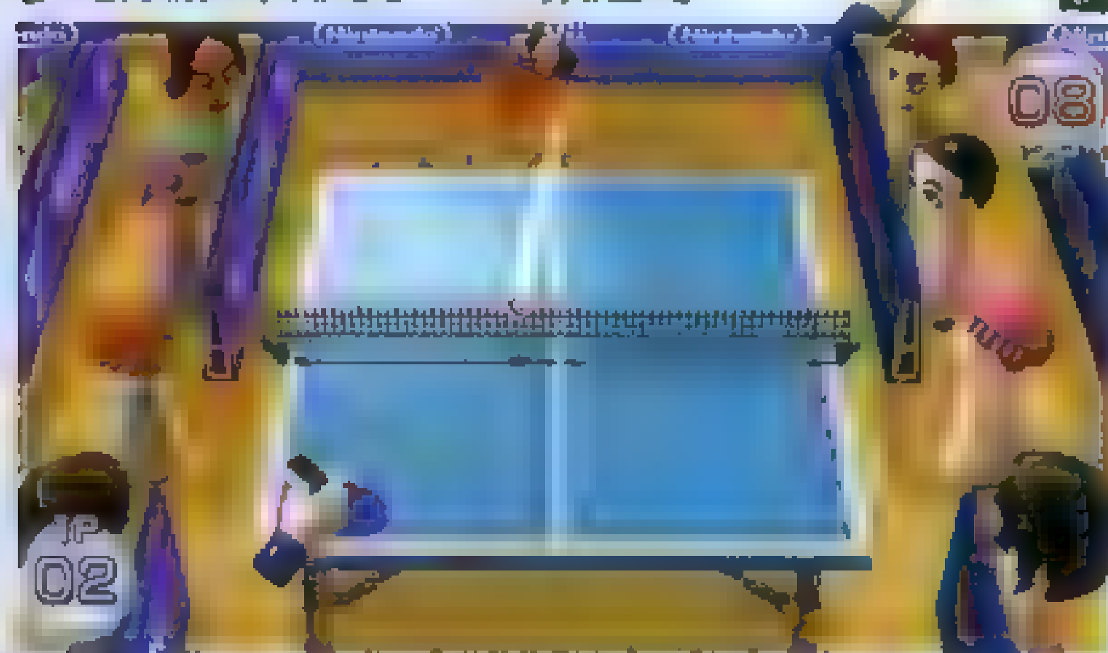


第一次的Wii

●任天堂 ●ETC ●2006年12月2日

在E3上任天堂演示了很多超简单的WII DEMO，例如经典的《打鸭子》等。这些游戏实际上是来自《第一次的Wii》，这款游戏的作用在于让人们掌握WII的各种玩法，因此游戏内容很简单，售价也很便宜。购买该游戏将会获赠一个右手柄。本作中有很多迷你游戏采用了"MII"频道的简单人物风格，迷你游戏类型包括有乒乓球、桌球、钓鱼等。



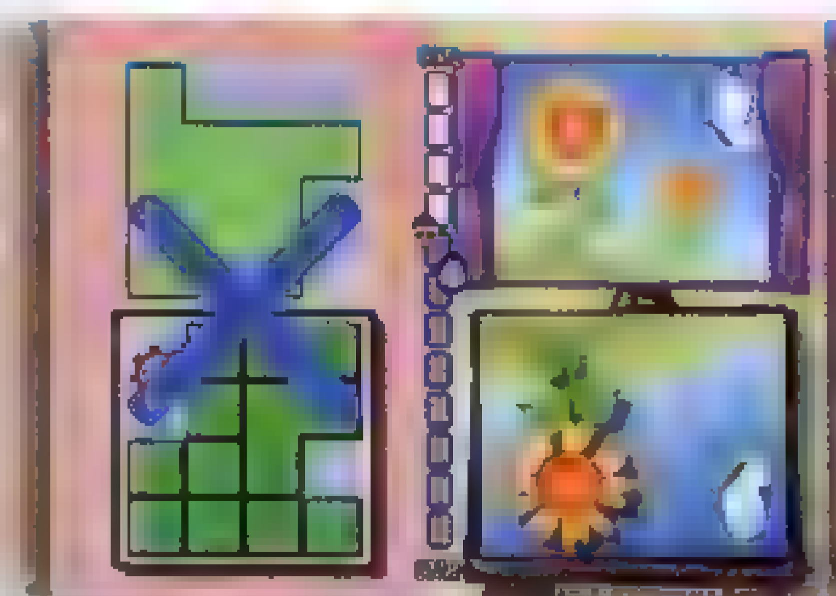




Wii柔软头脑教室(暂名)

●任天堂 ●ETC ●2007年春

这款游戏相当于"脑白金"的W I I版，目前公开的DEMO中只有三个迷你游戏，在这些游戏中，WII手柄的作用相当于鼠标，其中有一些类似"大家来找茬"的游戏，让玩家用手柄指出两幅画面中的不同之处。



手舞足蹈 瓦里奥制造

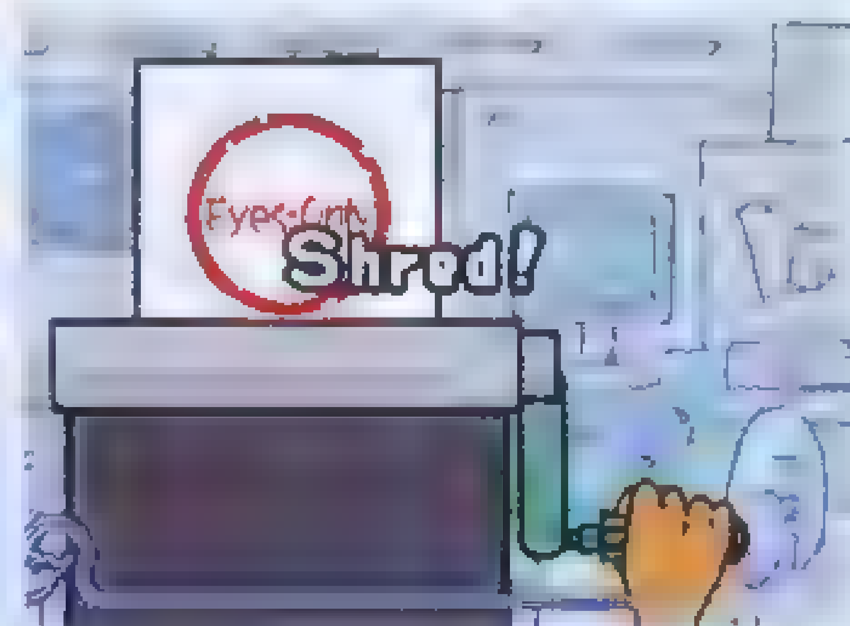
●任天堂 ●ETC ●2006年12月2日 ●5800日元





任天堂的试玩会中提供了本作的几个新迷你游戏，与系列以往的作品一样，很多迷你游戏来自任天堂的各种经典游戏，例如《动物之森》、《超级马里奥兄弟》等。在每个迷你游戏开始之前画面上会提示玩家该如何进行手柄操作。一连串的迷你游戏之后会出现一个"BOSS战"。





火焰之纹章 晓之女神

●任天堂 ●S・RPG ●2007年2月 ●售价未定



画中的少年是サザ、少女是光魔导士ミカヤ。在游戏系统方面，在地形高的地方弓箭的射程会变长，因此高低差看起来会比较重要。而且ミカヤ拥有可以把自己的HP分给同伴的特殊力量这点也让人印象深刻。

本作是《苍炎之轨迹》的续篇，将会揭开前作遗留下来的诸多未解之谜。故事的舞台设定在前作的三年后。而且这次的新作中收录的影像将会是前作的两倍多，并且附带充实的教程内容。本作玩起来的感觉和《苍炎之轨迹》基本相同。E3上公开的插



▲本作的战场引入了高低差的概念。

在Wii的首发游戏中，《塞尔达传说：含光公主》的份量最重，为了确保该作对Wii的销量促进作用，任天堂甚至将NGC版推迟到了12月发售。这款采用了动作感应功能的《含光公主》必然会成为系列的一次革命。

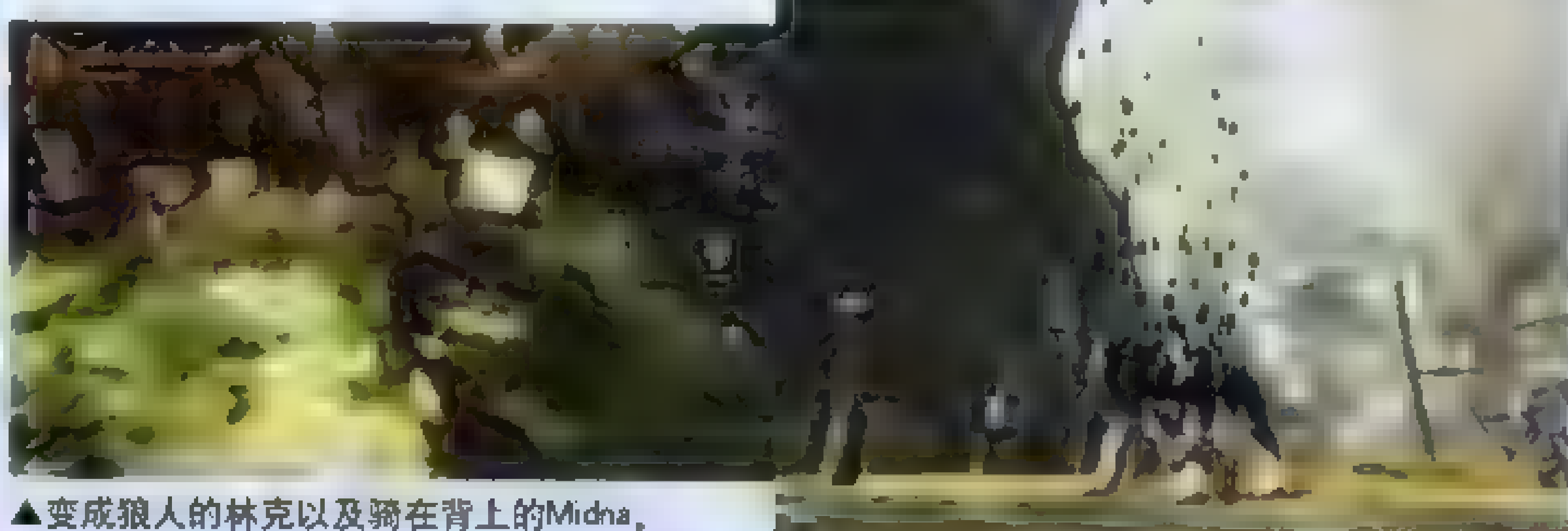
塞尔达传说：含光公主	任天堂	A·RPG
Wii	The Legend of Zelda: Twilight Princess 2006年11月19日	美版
	未定	



狼人林克

在整个游戏过程中有相当一部分时间，林克都是处在狼人的状态下。和他一起随行的还有一位叫做Midna的神秘人，他平时都骑在林克的背上，并且懂得一种古老又神秘的魔法，可以帮助林克共同打破黑暗封印的力量。

从最新的游戏影像中可以看到，狼人林克拥有一种叫做“Sense”(感应)的技能，可以感知到黑暗世界中原本看不见的事物，比如王城中的幽灵和成排的士兵。很多时候看似什么都没有的场景也许隐藏着巨大的秘密哦。另外在狼人状态下，按方向键的下键还可以使用挖洞技能，大概代替了前几作铲子的作用吧。相信这个模式还能给我们带来更多的新感受。

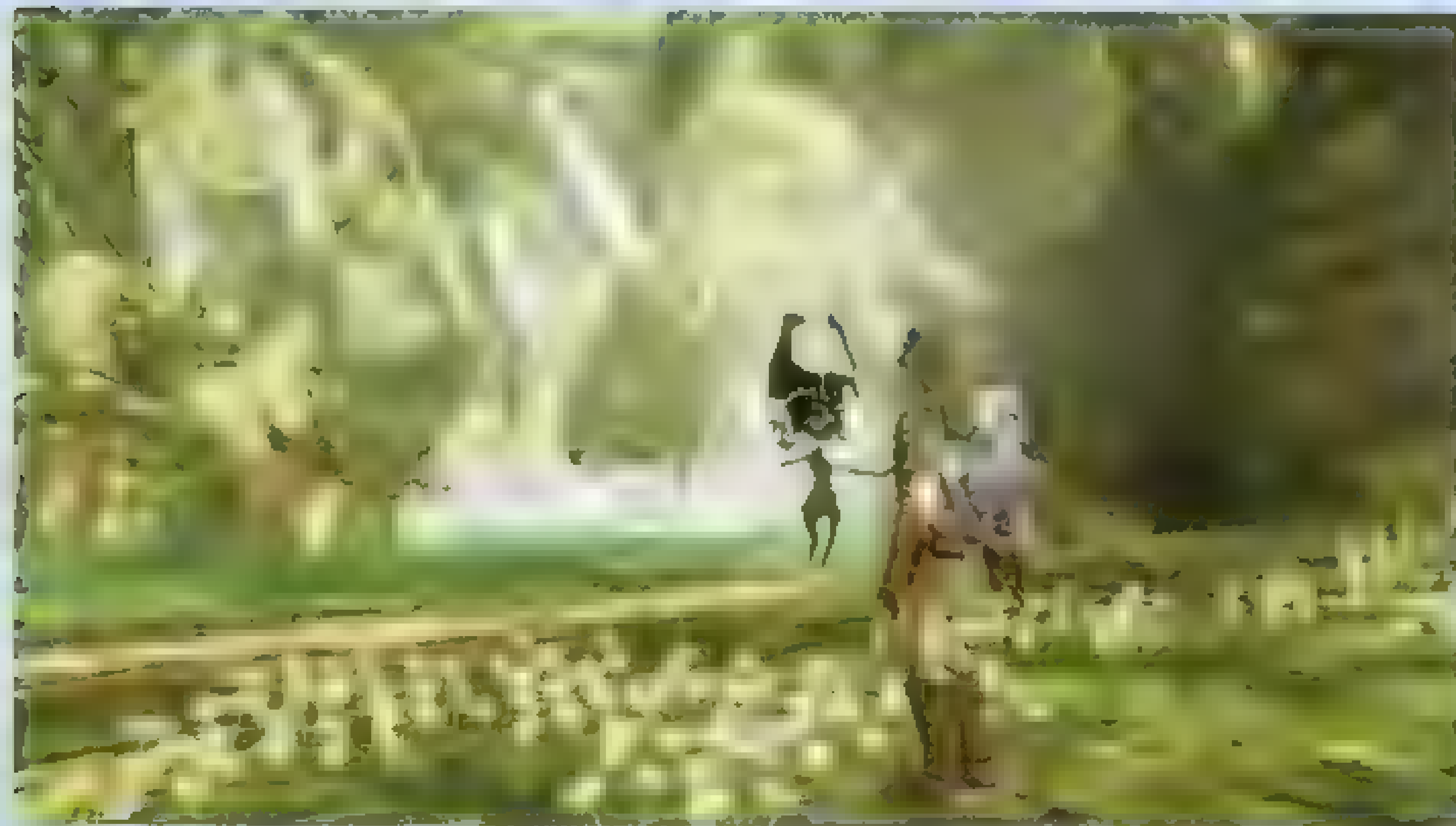

▲变成狼人的林克以及骑在背上的Midna。

不再是左撇子

众所周知，我们的英雄林克们除了万年不变的绿林好汉服，还有一个特点就是他们都是左撇子。宫本茂大叔很早就透露过，之所以这么设计，是因为他本人就是左撇子的缘故。可是当游戏平台进化到了Wii之后，新的操作方式引来了许多人关于“林克还应不应该继续是左撇子”的争论。许多人都表示，既然我们持手柄的都是右手，那么林克也应该用右手。

在Wii版本的《含光公主》中，林克将不再是左撇子了。宫本大叔在接受采访的时候表示，这完全是为了适应Wii版本特殊操作的需要，没有任何剧情上的含义。而在NGC的原版本中，林克将依然保持左撇子的习惯。最有趣的地方在于，由于使用的手相反了，所以在很多地图上两个版本也不得不反转过来，看起来就像是在照镜子一样。


▲注意林克拿剑的已经是右手了。



新的操作方式

在E3的试玩版中，由于时间仓促，其Wii版本的操作方式还不是很成熟。经过几次的试玩展会后，任天堂对这款游戏的操作进行了一些更改。其中最明显的就是剑斗的操作。

原先的版本中，剑斗不能通过模拟挥剑的动作来实现，而是以遥控器上的A键发动，配合摇杆前端的Z键来锁定进行的，利用手柄的感应部分只能做出向前突刺的动作。当时官方给出的解释是，长时间地挥砍动作可能会让玩家感到疲劳和厌倦。但是在最新的试玩版中，玩家已经可以通过挥舞右手柄来模拟挥剑的动作。只是根据实际操作来看，林克的动作并不会根据玩家挥动手柄的方向而改变。也就是说无论是向上扬或向下砍，林克都会作出同样的挥剑动作，总的来说这样的操作方式本身设计还是很成功的。宫本茂本人还说，他希望大家把这种操作当作一种音乐般的演奏，这样整个游戏的过程也会更加有趣。

跟着剑斗一起更改的还有射箭的操作方式。现在只要按住B键，向后拉，瞄准后再放开B键就可以实现整套射击动作了。比起原来需要一直按住的下方向键更加顺手，也更加真实。


▶只要按住B键，向后拉，瞄准后再放开B键就可以实现整套射击动作了。


▶钓鱼在本作中是相当重要的一部分，在这一段场景中，林克与女性伙伴在湖中荡舟，按B键就可以在荡舟与钓鱼模式中切换。

美妙世界 Square Enix A·RPG
NDS 2007年发售 日版

由《王国之心》系列"开发小组全新打造的新概念A·RPG《美妙世界》即将登陆NDS，通过神秘的读心术解开游戏中的谜团，颠覆传统的全新战斗系统势必会让玩家经历一场前所未有的奇幻冒险，就如游戏的标题一样，It's a Wonderful World。

STORY

文 晴天

在人潮川流不息的涩谷街头，一个少年在喧嚣声中听到了来自"死神"的呼唤，如果在7天之内不能完成"死神"给予的任务，那么他将永远在这个世界上消失。就在这样毫无预兆的情况下，少年意外地卷入了一场人与恶魔之间的较量，随着体内神秘力量的觉醒，他偶然和拥有相同命运的女孩相遇，奔走在涩谷街头的两人能否找到解救自己的方法呢？

▲为了能将日本东京著名的商业区涩谷表现得更加真实，开发小组成员都亲自前往涩谷街头感受这里浓烈的时代气息，如果你在游戏中看到了的现代化建筑，说不定都可以在现实中找到它的原形。

すばらしきこのせかい

TIMELIMIT WITHIN 7DAYS

不喜欢和陌生人接触的15岁少年，除了音乐外，还对街头涂鸦十分感兴趣，在接受了"死神"的任务后拥有了读懂人心的神秘力量。

美咲 四季
ミサキ シキ

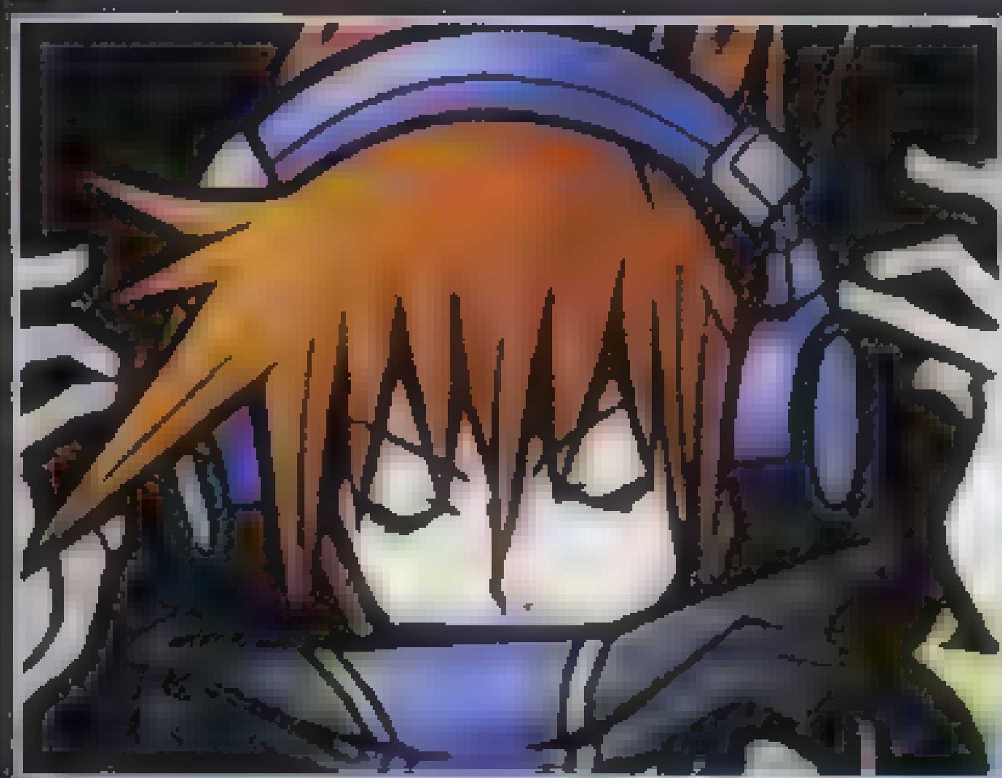
▲上屏显示的就是涩谷的标志性建筑物"109购物中心"，是不是很有身临其境的感觉呢？

有点男孩子气的15岁少女，由于对时尚流行的事物十分敏感，所以很喜欢打扮自己，随身携带的黑猫布偶是她独有的防身武器。

樱庭 音操
サクラバ ネク

SYSTEM 读懂人的内心

音操持有的"读懂人心"的能力在本作中被称为"精神扫描系统"，在人来人往的街头从行人心中的想法中寻找"关键字"，这样就会明确接下来该做的事情，老实说这样的系统总有似曾相识的感觉。



◀闭上眼睛的音操似乎从某个人的心中感应到了什么？不过这个动作和表情看起来与《女神侧身像》中感应战魂的情景有80%的相似度，甚至连记录"关键字"的系统也有模仿《最终幻想Ⅱ》的嫌疑。因此，为了创造出本作特有的游戏风格，负责游戏监督的神藤辰也向玩家承诺："要屏除一切已经成形的既有概念，这就是我们最先决定要做的事情"。看来随着新情报的公开，游戏中还会有更多让玩家惊喜的设定存在。



▶游戏中下屏会显示街上的行人，除了他们的名字之外，如果其头上有类似于"星星"的标志就表示玩家可以使用读心术来获取他们心中的想法。虽然从表面上看起来这只不过是将以往和NPC对话换了一种表现方式，但是一些特殊的信息只会在某个固定时间点才会出现，而这个看似顺利的过程中，也会出现名为ノイズ(噪音)的敌人千方百计地阻挠玩家获取有用的信息。

SKILL 双屏战斗的乐趣

伤害加成

对敌人造成连续伤害时，画面内就会出现在上下两屏间移动的光球，只要控制两位主角接触它就能提升自身的攻击力，这是杂兵战里最基本的技巧，一定要有效地利用。

战斗解谜

BOSS战时由于是两位主角共同面对一个敌人，再加上BOSS可以在上下两屏间移动的特性，如何找出敌人的弱点是对玩家的一大考验，试试将上屏的同伴设置成"自动战斗"吧。



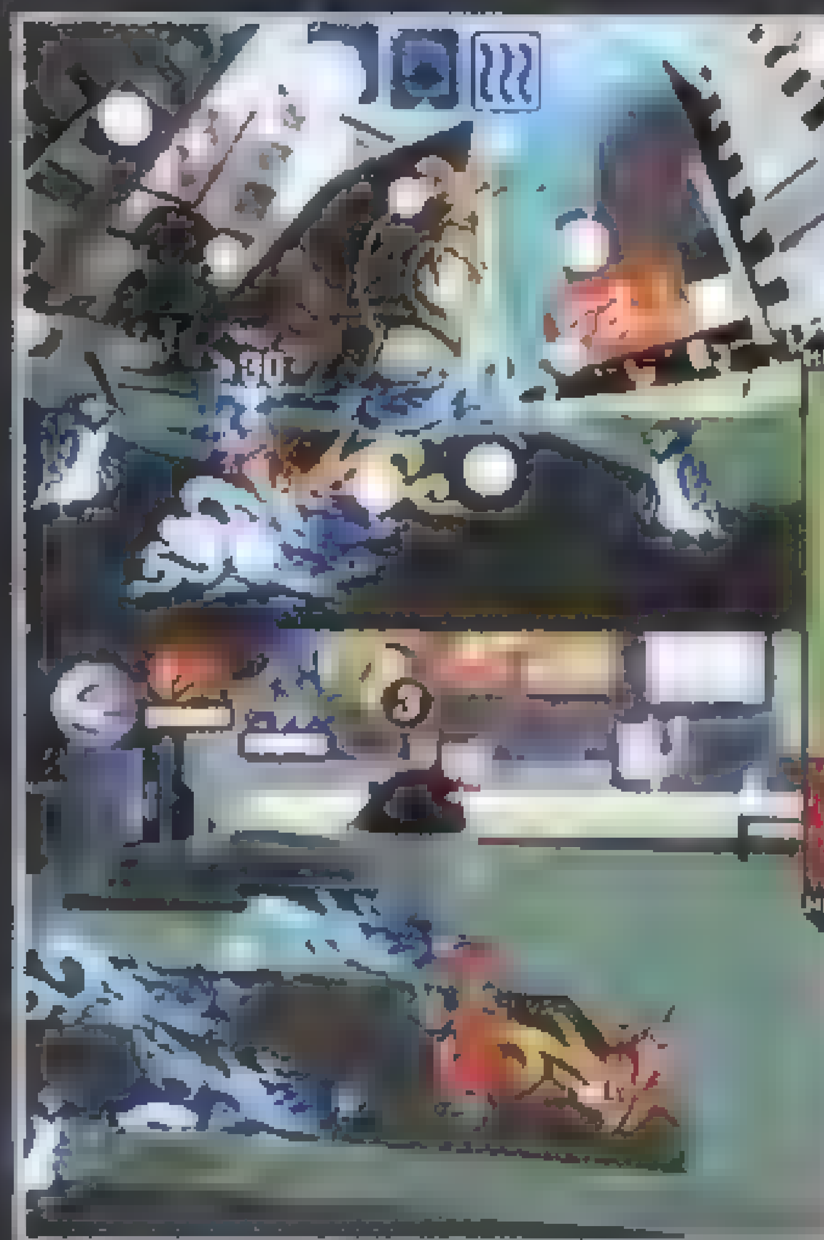
▲由于接触光球并不会让它消失，而会令其在两个主角间不停地移动，如果操作得当，这个状态将会一直持续下去，而且这还与发动特定技能有关，掌握战斗的节奏才能占尽先机。



▲控制四季击败上屏的小蝙蝠之后，下屏就会亮起灯光，达到一定数量，躲藏在黑暗深处的BOSS才会出现在音操面前，赶快抓紧时间攻击吧。

BATTLE 战斗系统初体验

本作的战斗采用了名为"ストライド クロス バトル(跨画面交错战斗)"的系统，玩家必须使用十字键为上屏的四季输入战斗指令，而在下屏则需要使用触控笔来控制音操的移动和攻击，虽然看起来十分新鲜与刺激，但是要适应游戏的操作还是需要一定的时间。



◀超能力是游戏中克制敌人的最佳手段，从图中我们可以看到游戏中有影响上下两个屏幕的超能力存在。



▶音操使用超能力，四季则用布偶战斗，为了表现出音操的个性特点，连超能力的战斗特效都具有"街头涂鸦式"的效果。

战斗画面详解

下面就让我们来熟悉一下战斗画面中所有标示代表的含义，说不定还能发现其中更多的隐藏要素呢。

卡片

只要玩家输入指令后的标志和卡片上的相同，卡片就会被翻转，将所有卡片翻转后就可发动必杀技，对于指令的选择也有一定的运气成分存在。

指令

根据提示按下对应的方向键四季就可以发动连续攻击，每一条指令最后的标志会对上方卡片槽造成影响。



HP

音操和四季会共用一条体力槽，所以在游戏中不会出现倒下一个同伴的情况，游戏的乐趣就在于和四季配合来进行战斗。

超能力

游戏中玩家只能控制音操使用超能力，所能使用的次数和持续的时候都会有特殊的标记提示，看起来威力还不小。

触控笔的妙用

一些特殊的攻击需要玩家使用触控笔画出特定的轨迹，对于一些可以造成持续伤害的技能尤其实用。

请记住 距离任务的最后期限只有7天

也许是《最终幻想III》在NDS上取得了不俗的成绩，也许是想继续利用《最终幻想XII》大赚一笔，总之，以《最终幻想XII》为蓝本的新作——《最终幻想XII 亡灵之翼》即将登陆NDS。今年的TGS上已经展出了本作的影像，当这一切已成定局之时，也许FANS们的心中会有一种难以形容的心情……

文 猫太

最终幻想XII 亡灵之翼	Square Enix	RPG
NDS	发售日未定	日版

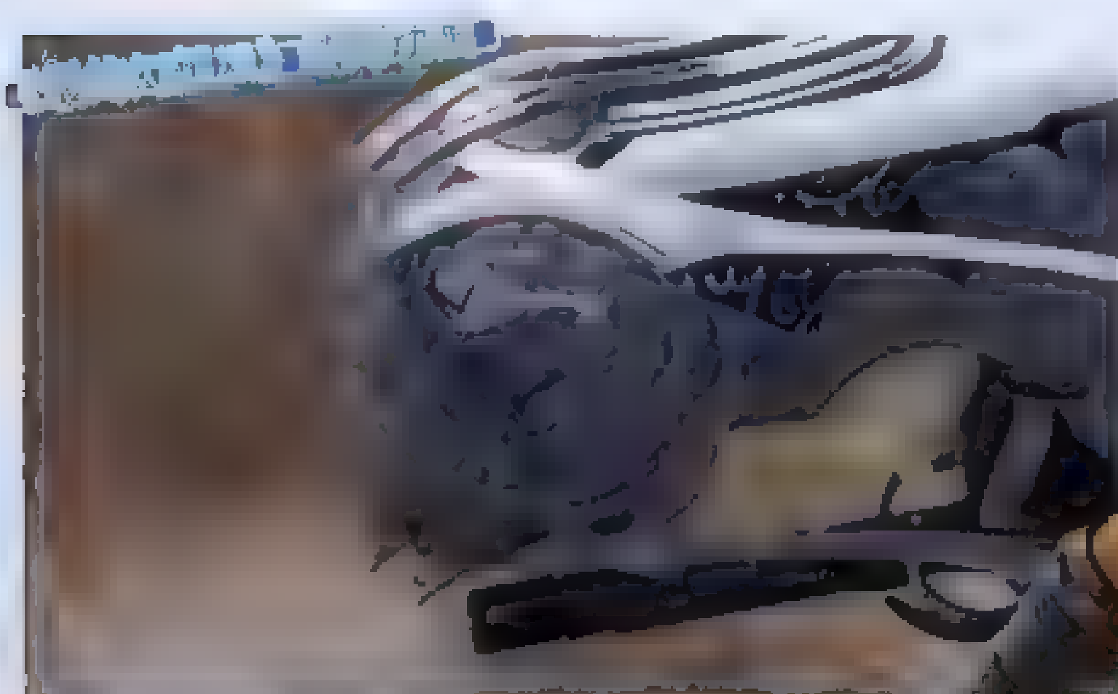
当魔法依然是理所当然的存在，
当飞空艇依然翱翔于蓝天之上，
憧憬空贼的少年相信，在蓝天的彼岸，
有一片不为人知的浮游大陆……

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

憧憬空贼的少年飞向蓝天的彼岸 新的冒险即将拉开帷幕

当《最终幻想XII》的故事随着安吉拉·亚纪的一首《Kiss Me Good-Bye》落下帷幕时，我们看到了驾驶着飞空艇的梵，那应当就是属于他自己的飞空艇吧。





梵 VAAN

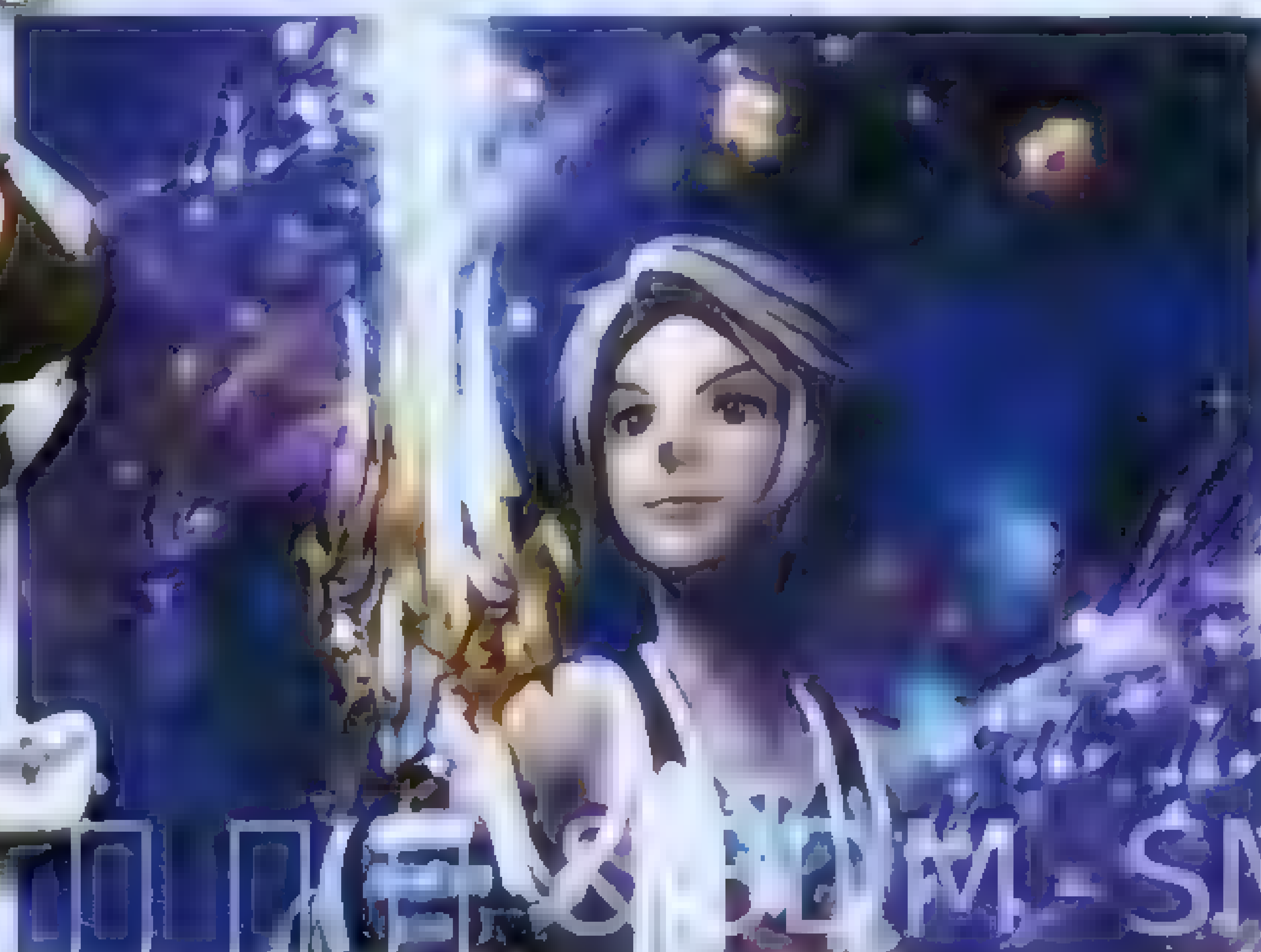
性别	男
种族	人类
年龄	18岁

《最终幻想XII》的主角，也是本作的主角，曾与艾雪、潘妮罗等人一起冒险，并解放了祖国达尔玛斯卡。在经历了之前的冒险后，现在的梵已经成长为一个勇敢的"在蓝天中描绘自由的少年"。他摆脱了国家与民族的束缚，成为一个自由自在的空贼，与他的女友潘妮罗一起翱翔天际，正在寻找某个"重要的东西"。

《最终幻想XII》概述

在被称为"伊瓦利斯"的世界，战争持续不断。在大国之间的争夺中，小国达尔玛斯卡亡国……

某日，达尔玛斯卡国民梵悄悄潜入王宫，却遇到了同样到王宫偷窃的空贼巴尔福雷和芙兰，逃跑过程中他们竟然又碰到了本应死去的公主艾雪。为了复国，艾雪成立了解放军，并一直在暗中对抗阿尔克迪亚帝国，在战争中失去了哥哥的梵决心帮助艾雪。在梵、潘妮罗、艾雪、巴修、巴尔福雷和芙兰的共同努力下，他们终于打破了帝国的野心，光复了达尔玛斯卡。



▲与《最终幻想XII》时相比，梵的形象更可爱了，他手里拿的剑似乎大有来头。

今年3月在PS2上发售的百万怪物级大作《最终幻想XII》出货数量已达到240万套，其美版也将在今年10月31日发售。可以说，《最终幻想XII》是一部系统卓越，但剧情却不尽人意的游戏，主角梵的存在感更是弱到了如同"路人甲"。而这次《最终幻想XII 亡灵之翼》的主角依然是梵和潘妮罗，也许我们可以这样猜测：本作是为了补完他们的存在。虽然在NDS上发售可能会令一些玩家感到不解，但Square Enix称，本作将充分发挥NDS的触笔功能，让玩家有更直观的感受。

本作的故事发生在飘浮在伊瓦利斯天空中的大陆"莱斯雷姆"上，主角梵得到了属于他自己的飞空艇之后，与他的同伴们组成了空贼团，并开始在无尽的蓝天中飞翔。官方目前公布的角色只有梵和潘妮罗，不过艾雪、巴尔福雷等玩家们所熟悉的角色应该也会登场。这次他们之间会发生怎样的故事呢？让我们拭目以待吧。



陪伴在梵身边的少女



▲透着阳光的树林中，潘妮罗轻盈地翩翩起舞。这段《最终幻想XII》预告片中才出现过的剧情难道也会登场？

梵的女友，曾与他一起经历了祖国陷落直至解放的冒险，总是非常担心梵的安危，也一直陪伴在他身边。潘妮罗对梵有时很温柔，有时很严格，在他有了自己的飞空艇后，她就以副驾驶和导航的身分陪在梵的身边。与《最终幻想XII》中不一样，这次潘妮罗换上了一套舞女的服装，非常可爱。

潘妮罗
PENELO

性别	女
种族	人类
年龄	17岁

制作人员

SQUARE ENIX

导演&剧本	鸟山求
人设	伊藤龙马
美术总监	上国料勇
美术指导	松田俊孝
影片导演	藤井荣治
音效	崎元仁 福井健一郎 渡边泰仁
制作人	横山荣介
co-制作人	河津秋敏
执行制作人	

本作的制作人员与《最终幻想XII》相比，还是有不小的变动的，首先就是导演，由伊藤裕之和皆川裕史换成了鸟山求。鸟山曾参与《最终幻想VII》(事件策划)、《最终幻想X》(事件策划)及《最终幻想X－2》(导演)的制作，同时还负责导演即将在PS3上发售的游戏《最终幻想XIII》；人设也由原来的吉田明彦换成了伊藤龙马。另一个比较引人注意的就是横山荣介，他曾参与制作了《勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》的日版和美版并担任助理制作人一职。横山希望玩家能把《最终幻想XII 亡灵之翼》看成一部全新的作品，而不仅仅是《最终幻想XII－2》。

抬头望着天空的潘妮罗，她和男友梵的空贼生涯从这一刻起开始了，而真正属于他们的故事，属于他们的冒险也将翻开新的一页。

聖剣伝説 HEROES of MANA

ヒーローズ オブ マナ

文 猫太

《圣剑传说 玛娜英雄》可以说是Square Enix又一次全新的尝试，因为本作的游戏类型是即时战略与RPG的大融合，主人公将以飞空艇为基地，并且可以召唤出各种各样的怪物，来打倒步步紧逼的敌人。不过，不知Square Enix这次新尝试是否能得到玩家的认可，而本作又是否能给我们带来新的感受呢？

圣剑传说 玛娜英雄	Square Enix	S·RPG
NDS	ズ オブ マナ 发售日	

新的挑战，新的尝试 新的类型，新的传说





玛娜世界的传说

远在玛娜女神诞生之前，
在一个无人知晓的遥远空间中，大魔女令世界陷入了黑暗。
魔女名为阿妮斯。
大树的守护者打倒了魔女，但她的暗之诅咒，
却连结了无数的空间，影响了所有的世界……
世界上还流传着另一个传说。
当世界尚处于黑暗之时，玛娜女神以玛娜之剑，
将引导世界走向灭亡的神兽打倒，并将其封印在八块要石之中。
黑暗散去，不久世界获得了重生。
之后，女神化作了一颗老树，在圣域，玛娜之树与玛娜之剑守护着世界。
时光飞逝，世界沉浸在短暂的安宁之中。
而现在，黑暗的恐怖即将再次降临……
在南海小岛上的古都佩丹，冷酷的魔爪，即将打破世界的宁静……

制作人石井浩一浅谈《圣剑传说 玛娜英雄》

《圣剑传说DS 玛娜之子》发售后，无数对这个游戏充满期待的玩家感受到的却是失望……现在，"《圣剑传说》系列"又将在NDS上推出新作——《圣剑传说 玛娜英雄》。本作可以说是一反传统，完全采用了一种新的系统——将即时战略与RPG融合在一起。这种新的游戏形式，也正是Square Enix一次新的挑战。在游戏发售之前，本作的素质到底如何我们暂且不说，而重要的，是Square Enix敢于尝试的勇气。

石井浩一

Square Enix执行主管、制作人

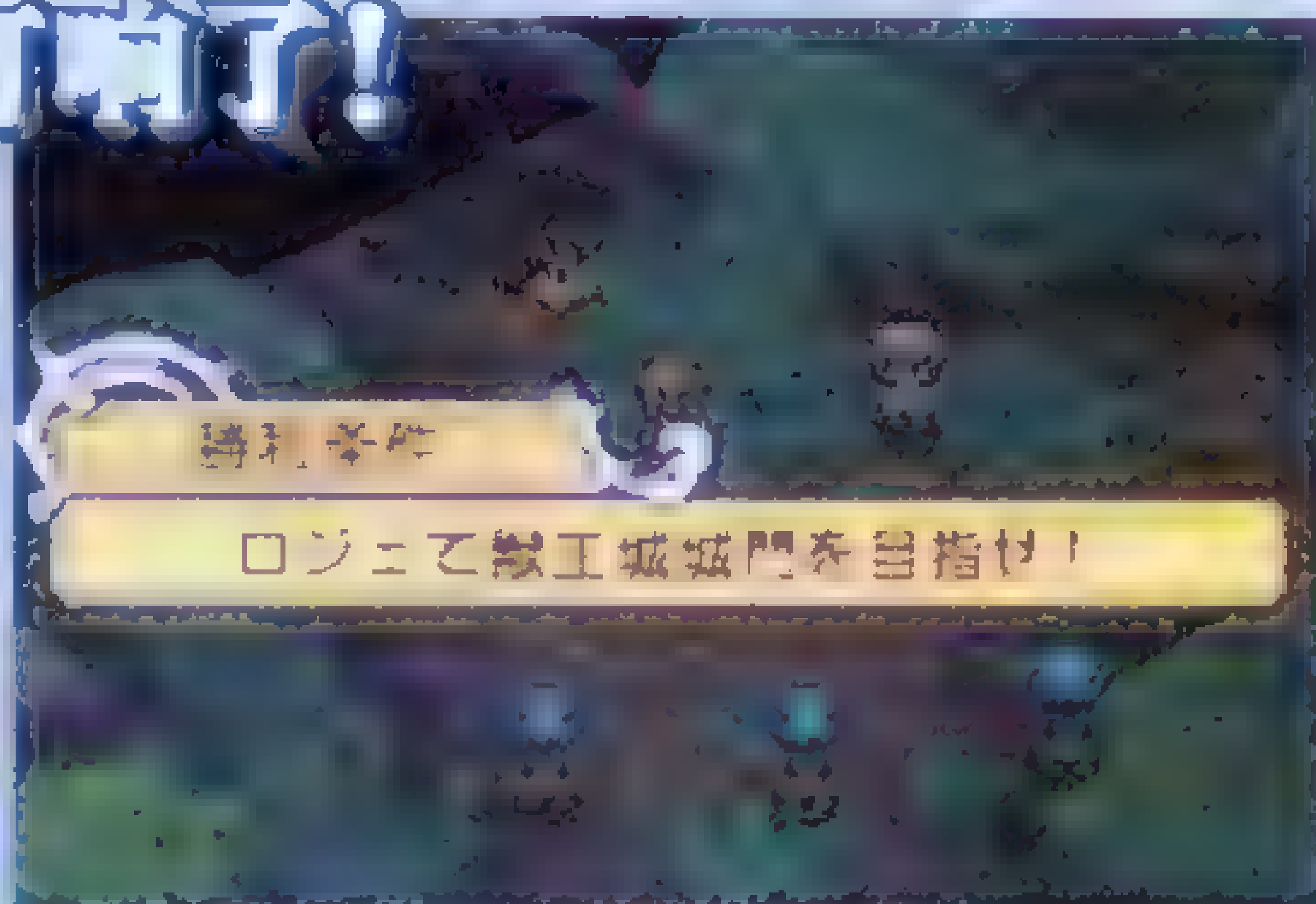
1986年进入Square Enix公司，曾参与《最终幻想》、《最终幻想Ⅱ》、《最终幻想Ⅲ》及《最终幻想XI》的制作。1991年石井浩一制作《圣剑传说》，之后本作成为Square Enix的看家游戏，而他本人也成了该系列的总负责人，负责游戏开发的统筹规划。

即时战略与RPG大融合，新的战斗打响了！

相信玩过《帝国时代》、《魔兽争霸》等游戏的玩家一定对“即时战略”这个词不会陌生，没错，这次的《圣剑传说 玛娜英雄》就是一款融合了即时战略与RPG的游戏，而这也是“《圣剑传说》系列”的一次全新挑战，不过不知这样的游戏能否被玩家所接受。

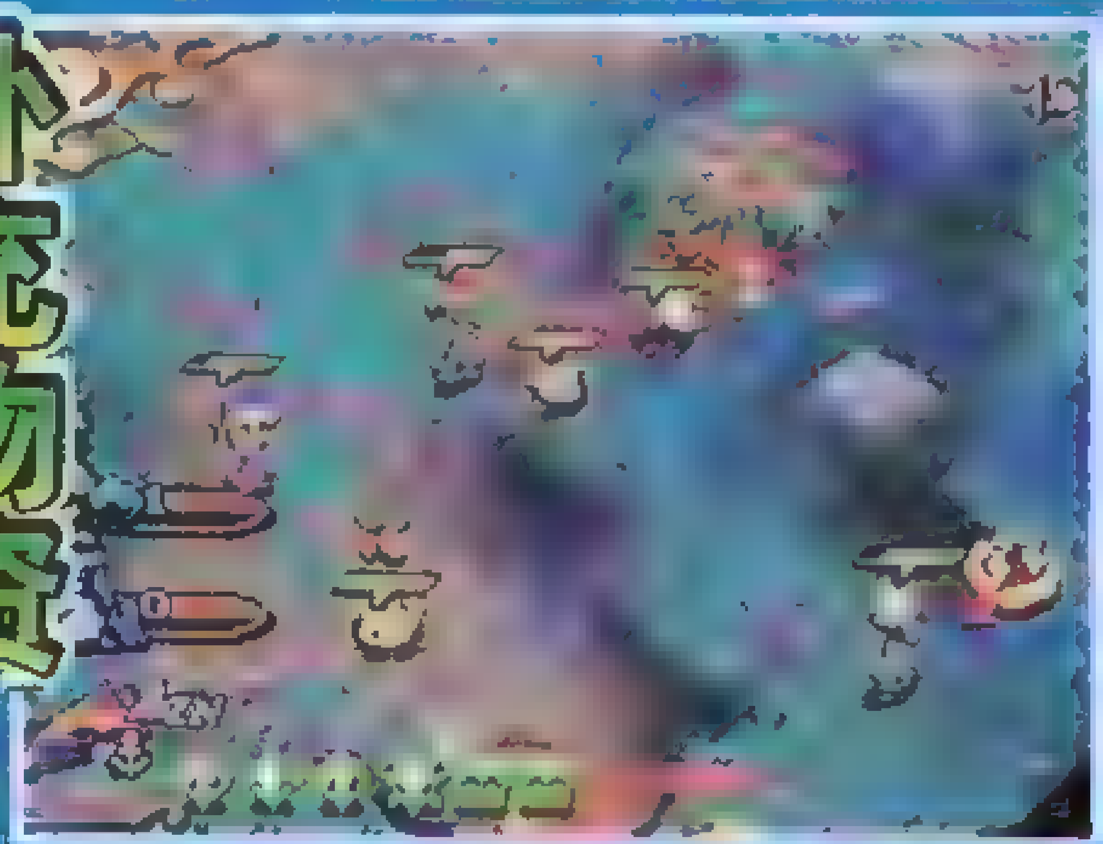
基本流程

收集资材 → 召唤怪物 → 寻找敌人并打倒敌人 → 收集资材


▲达成一定条件后，就算是战斗胜利了。

收集资材

补充物资 扩张部队！



召唤怪物



寻找敌人并打倒敌人





——请问这次的《圣剑传说 玛娜英雄》为什么会融入即时战略的要素呢？

石井浩一（以下简称“石井”）：我本人非常喜欢美式游戏，而且对即时战略方面也很了解，所以才会想到将即时战略融入到RPG之中，让《圣剑传说 玛娜英雄》成为系列前所未有的。

——那么您为什么会选择NDS呢？

石井：实际上，用游戏机玩即时战略游戏时玩家可能会感到操作困难，但NDS的触笔却与鼠标有着异曲同工之妙。用触笔移动部队时感觉很好。

——把飞空艇设为基地，会让玩家感到很亲切吧？

石井：是啊。我很希望能让基地四处移动，既要保留即时战略游戏的乐趣，又要突出NDS的特性，于是游戏就变成现在这个样子了。

——而且本作的角色、世界设定等都完全继承了“《圣剑传说》系列”啊。

石井：本作发生在《圣剑传说3》的19年前，游戏剧本也对当时的故事进行了补充。

——原来如此。也就是说本作保留了“《圣剑传说》系列”的精髓吧？

石井：对，不过我希望玩家能将本作称为“即时战略RPG”。

——《圣剑传说4》也是与系列其他作品不太一样，请问在这方面您是怎么考虑的呢？

石井：以前我提起过“希望能贯彻‘《圣剑传说》系列’的世界观，但同时也可以为玩家提供一种不一样的游戏方式”，而现在《圣剑传说 玛娜英雄》正是这一想法的体现。我希望对ACT游戏敬而远之的玩家和熟知“玛娜世界”的玩家都能了解这一点。

NDS 动作试玩

虽然任天堂不参加TGS，但掌机仍然是NDS天下，这里说句题外话，在记者们处日期间前往秋叶原时看到许多游戏店的NDS都贴出了"品切"(即售完的意思)的标签，新推出的黑色与粉红色更是连样品都没有，即使二手的也卖到了三万多日元的高价，其人气之高可见一斑。在TGS会场上许多中小厂商纷纷展出了若干NDS游戏的试玩，虽然从品质上来讲良莠不齐。大厂商的则都是佳作如云，其中以Square Enix(以下简称SE)和Capcom最为突出。SE有两款游戏吸引了广大玩家，一个是老牌大作《勇者斗恶龙 怪物篇》作品《Joker》，以"勇者斗恶龙"的名号加上本来就不俗的素质，这自然吸引了很多玩家，而另一款完全原创的游戏《美妙世界》凭新奇的玩法吸引了大批玩家。



勇者斗恶龙 怪物篇 Joker RPG

游戏原名 DRAGON QUEST MONSTERS Joker 厂商 Square Enix 预定2006年12月28日

新感觉的怪物养成手册



▲《DQMJ》的试玩台试玩最多的就是通信对战。

试玩内容 《勇者斗恶龙 怪物篇 Joker》(以下简称《DQMJ》)作为一款人气游戏在TGS上可谓出尽风头，不仅设置了单机试玩台，还设置了对战试玩台，对战胜者还有护腕的礼品送。游戏采用了卡通渲染的方式，虽然NDS的机能有限，但实际3D画面的表现力还是挺让人满意的。地图移动采用第三人称的方式，视角可以随意转动，从整体感觉来看与PS2的《DQ Ⅷ》相似。

试玩一开始是在一个叫"ノビス"的小岛上开始的，此时玩家身上只有一只史莱姆，可以到怪物存储所去再招几个同伴。队伍中最多可以有3个怪物，而遇敌的方式采用的是可见式，与地图上的怪物接触后就会进入战斗。战斗时上屏幕显示战斗画面，下画面显示指令与状态，而战斗动画依旧是类似于《DQ Ⅷ》。游戏的战斗画面每个怪物的动感都非常好，而画面也很华丽。

试玩感想 画面在NDS上可谓上乘，类似于《DQ Ⅷ》的要素给人很亲切的感觉。

▼游戏的画面还是说得过去的，而且怪物动作也很细腻。



逆转裁判 4 AVG

游戏原名 逆转裁判4 厂商 Capcom 预定2007年春

让人惊愕的逆转！



▲试玩台布置得像一个法庭，很有创意。

试玩内容 《逆转裁判4》的试玩区别具一格，布置得像一个法庭一样，在审判长的位置上还摆放了一台电视播放审判长的搞笑动画，而且还时不时穿插着《逆转裁判4》的宣传影像。



▲新的主角，新的对手，不变的依旧是游戏严谨的推理。

试玩版提供的内容到游戏第一话第一次指证结束为止，游戏在操作上和NDS版的《逆转裁判 新生的逆转》几乎完全相同，而画面也没有提升多少。不过有一个有趣的现象是试玩提供的试玩机都是老式的NDS而不是最新的NDSL。不过话说回来，"《逆转》系列"玩的从来就不是画面。试玩版的内容虽然不长，但其中提供的信息量还是不少的。

第一话的标题为《逆转王牌》，地点是在一个俄罗斯餐厅的地下，而人物是相对而坐的两名男子。突然，头戴针织帽的男子说了一句"一切都结束了，你输了。"桌子上的纸牌顿时抛到了空中，在玻璃瓶的破碎声后，另一名男子无力地垂下了双手……

4月20日上午，《逆转4》的新主人公王泥喜法介即将面对自己的首次开庭。虽然他心里很紧张，但嘴上却一直说着"没关系、没关系"。王泥喜的老师牙琉雾人是一位相当老道的辩护律师，据他所说，这次的委托人是他的一位老朋友，在案发当晚两人还在一起吃过饭。此时王泥喜的面前出现了一位头戴针织帽、下颚还有未刮干净的胡茬，看起来有些潦倒的男子，他就是这次事件的委托人，不过他的名字栏内是用问号来表示的。在王泥喜简单做过自我介绍后，很快就进入了法庭审理部分。

法庭内一片嘈杂，裁判长像往常一样敲打着木槌，并对被告席上的针织帽男子说道："很遗憾，这么多年没见，没想到我们会以这样的形式再见……成步堂龙一。"不错，正如TGS前玩家们所猜想的一样，这位游戏中的第一位委托人正是在系列前几作的主人公成步堂龙一。

究竟是什么使得成步堂从一名大律师堕落为一个赌徒，俄罗斯餐厅杀人案的真相又是什么……这些答案恐怕要等到明年春季游戏正式发售后才能得知了。



◀即使戴了帽子，但大家还是一眼认出了他。

▶这样的镜头在此类游戏中并不少见。

试玩感想 一开始就很有冲击力，剧情是该系列的亮点，相信本作也不会让我们失望。

友情提示 本期Gamehalo DVD中收录了《逆转裁判4》的影像。

风雨传说 RPG

游戏原名 厂商

让你灵魂觉醒的RPG



▲试玩的玩家很多，但坚持5分钟的却不多。

▲用触控笔来玩这个游戏会有一种奇怪的感觉，感觉还是用十字键比较爽。

试玩内容 作为第一个登陆NDS的"《传说》系列"正统作品，其意义自然是不言而喻。从TGS上的试玩来看，游戏的完成度已经很高了。游戏采用的是卡通渲染的方式，但介于机能原因，画面只能说一般。剧情的对话框会显示在上屏幕，而角色以及地图画面则在下屏幕显示，但是这样也带来了一个不便的地方，那就是剧情时要兼顾两个画面，这多少有点不便。在地图移动方面既可以用十字键移动也可以利用触控笔，只要点一下想去的地方角色就会跑过去，还很方便。战斗方面采用的是类似《重生》的三线战斗系统，而用触控笔点击敌人也能发动攻击。在三线移动的时候按两下相同方向的方向键就可以换线，虽然也可以用触控笔，但远没有十字键方便。

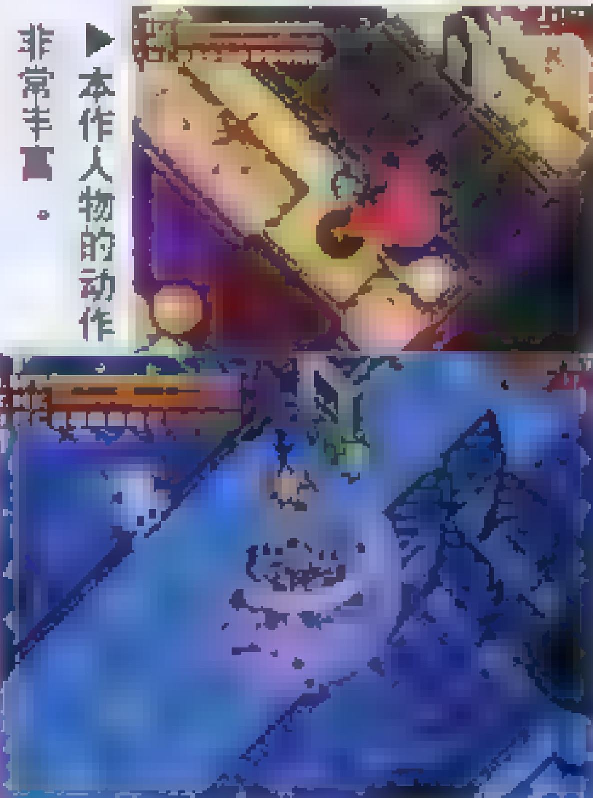
试玩感想 触控笔的操作远没有想像中那么好用，战斗的三线肯定会让一些玩家无法适应，但战斗时的手感还不错，期待变身系统在成品中的表现。

我们的太阳DS A RPG

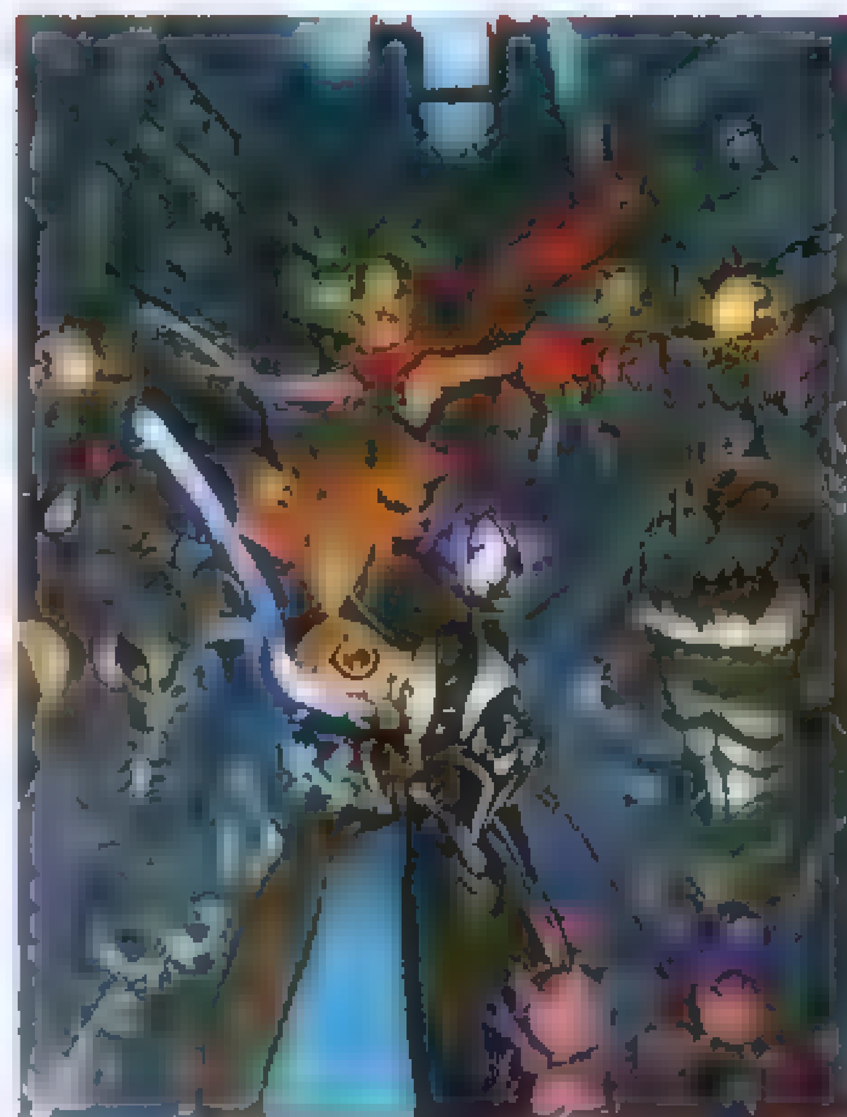
游戏原名 厂商

阳光下的激斗！

试玩内容 作为"小岛组"的一款颇具创意的游戏，与现实世界的阳光联动是其最具特色的地方。但本作终于可以脱离太阳来进行游戏了，对于不喜欢晒太阳的玩家实在是个好消息。(笑)游戏中"星纪末世界"是靠一个叫"拟似太阳"的系统来控制天气与气候的，随着游戏的进行和游戏时间会有昼夜、阴晴的变化，除此之外，热带雨林、沙漠的气候变化以及气温、风速这些自然现象也会在游戏中出现，随着它们的变化会带来意想不到的结果，不过最让人惊讶的是这些气候随着游戏的进行还能自己进行变更。本作采用了双主人公的设定，强哥与萨巴塔借助星灵兽御天子和暴君的变身系统依旧存在，而每个星灵兽都对应一种属性，属性相反就会发挥更大的效果。



▶本作人物的动作非常丰富。



▲游戏人设的风格改变很大，需要时间适应。

试玩感想 打击感不错，不用阳光也能玩的设定大大方便了玩家。

美妙世界 RPG

游戏原名 厂商 2007

新感觉＋创意＝美妙世界

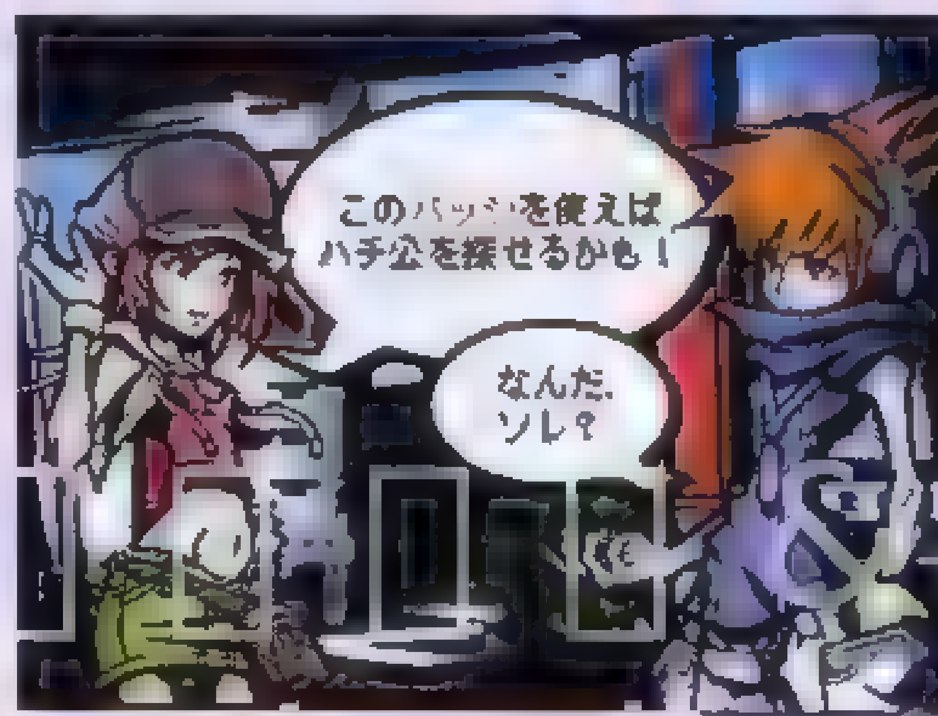


▲游戏的连击非常爽，合体攻击也很炫。

试玩内容 野村哲也的人设从来都是时尚、前卫、浮华的代名词，这款由他担当人设，《王国之心 记忆之链》制作公司Jupiter开发的游戏在本次TGS上可谓最让人惊喜的掌机游戏。从这个游戏的名称我们就能看出这款游戏带有"异质"的要素，游戏的舞台是"涩谷"，主人公名为樱庭音操，他某一天突然碰到了"死神"，从而进入了一个奇怪的游戏之中。在涉谷的车站前，音操的超能力觉醒了，他似乎能听到周围的人心中所想的事情，在这里他还碰到了同样被卷入死神游戏的少女美咲四季，于是两人开始协力离开这个游戏。

本作的战斗可谓将NDS双屏的机能运用得淋漓尽致，十字键与触控笔的交替进行操作的同时也让你感到游戏充满了爽快感。游戏的战斗系统称为"滑行十字战斗"，战斗时用触控笔控制下屏幕的音操，上画面用十字键控制四季，由于考虑到人们的左右手习惯，所以十字键可以更换为ABXY四个按键。用触控笔操作时快速在屏幕上划一个斩击的轨迹就能发出冲击波，在屏幕上划线的话就会沿着这条线燃起大火，而用触控笔点击的话就能发出闪电打击，按着L键推动画面内的汽车等物体还能用它们去打击敌人。其中火焰攻击和闪电攻击都是有发动限制的，在发动一定次数后，下屏上方的火焰徽章和雷电徽章就会变成黑白色，必须经过一定时间回复后才可以继续发动。四季的操纵靠按键，第一个连技启动时是按敌人的站位决定的，敌人在左边就按←或Y键，此后会有按键提示，按照指使的按键输入后就会抽一张卡。上屏幕的中间有3张盖住的卡片，当四季抽到的卡片符合盖住卡片的顺序时，就能将其翻开，卡片按照从右到左的方向翻。将三张卡片全部翻转后，下屏幕的右上角会出现一个合体技的徽章，点击后可以发动音操和四季的合体必杀技。上下屏幕的战斗是相对独立与联系的关系，上画面中对敌人造成连续攻击或者下画面中反复使用徽章技后，画面中会出现一个光球，再次使用连续攻击或徽章技，光球就可以在两个上下画面间进行接力传递，传递的次数越多，那么攻击力提高得就越多。

试玩感想 游戏的画面、音乐都很具有流行色彩，上下屏的互动超赞。





TGS2006展台小姐大采访

TOKYO GAME SHOW 2006 SHOW GIRL INTERVIEW

欢迎收看TGS2006娱乐频道，这里是"流光溢彩"的节目现场。2005年东京电玩展，胜负师为大家制作的展台小姐大图鉴因为有详尽的资料而引起了大的兴趣。有了上次的经验，展台小姐们的资料自然是不会少的，但如何能做出些新意却让胜负师冥思苦想了好几天，随后就有了采访的点子。在本次TGS上，受访的展台小姐共180名，个人资料问题包括姓名、年龄、三围和出生地；(如果对"出生地"这一项了解不足的话，可以参看本期的《东瀛攻略》特企，可令各位介绍一些日本的风土人情)趣味性问题有两个：**①请问你买的第一款游戏是什么？②请问你是否有和异性一起玩游戏的经历？(和谁一起玩？)**在费了一番工夫后，结果发表：

第一个问题中回答"没有买过"的有21人，回答"买过但记不清了"的有20人，其中10人说买的是FC的某个游戏，5人说买的是GB的某个游戏。在具体说到的游戏里，FC的《超级马里奥》遥遥领先，是其中53人的答案，这款4000万销量的游戏果然有极高的普及率；排在第二位的是《俄罗斯方块》，有13人。在第三阵营的有《噗哟噗哟》9人、"《DQ》系列"9人、"《FF》系列"8人、《大金刚》6人、《马里奥赛车》6人。不难看出，任天堂轻松健康的游戏是很多日本女性玩家的启蒙老师。比较有趣的是其中有3位SHOW GIRL的启蒙游戏是《街头霸王》。

第二个问题中回答"没有"的有36人，有两个人回答"只是在一边看过男孩子玩游戏"，也就是说还有142名展台小姐有和异性一起玩游戏的经历，但其中有53人只是简单回答"有过"。在具体回答的89位展台小姐中，答案最集中的是"和弟弟一起玩"，有24人。排在第二的非常意外，是"和游戏中心的陌生人一起玩"，有19人之多。往后的排名是哥哥18人、小孩子8人、同学6人。至于"男朋友"这个回答只是4人而已，仅比"父亲"和"普通男性朋友"这两个答案多了1个罢了。可以看出，日本女玩家与家人一起玩游戏的居多。对于国内的很多独生子女来说，与自己的兄弟姐妹一起玩游戏恐怕只是奢望，如果可能的话，希望他们的父母也能够硬着头皮和自己的孩子一起拿起手柄，这对增进亲子关系是很有帮助的。

好了，不多说了，接下来请各位尽情欣赏TGS2006中那一道道流光溢彩吧

文 胜负师



①《太鼓之达人》②在小学的时候有过



①不记得了 ②和弟弟、男朋友一起玩过



①《最终幻想VI》②和一些男性朋友玩格斗游戏



①《马里奥赛车》②好像有过……



①《街头霸王》②小学时和同学一起玩过



①《超级马里奥》②没有

樱井遥



①不记得了 ②和哥哥一起玩过

橘由起枝



①没有买过 ②和小孩子一起玩过

小松市香



①《超级马里奥》②没有，希望能与别人比一比

坂田怜子



①《马里奥赛车》②看过男孩子玩

浅见美铃



①《超级马里奥》②和弟弟一起玩《马里奥赛车》

日向久美子



①《璞哟璞哟》②和朋友的弟弟玩过

野本惠美



①FC的游戏 ②有过

蓝咲莉莎



①不记得了 ②和弟弟一起玩过

松本佳奈



①《大金刚》②和弟弟一起玩过



①《最终幻想》②和哥哥一起玩过



①《超级马里奥》②没有



①《勇者斗恶龙》②有过



①FC的游戏 ②以前和邻居一起玩过



①《勇者斗恶龙》②没有



①FC的游戏 ②以前和弟弟一起玩过



①《俄罗斯方块》②没有



①FC的游戏 ②小时候有过



①《超级马里奥》②一起玩过《桃太郎地铁》



①《超级马里奥》②一起玩过《俄罗斯方块》



①《超级马里奥》②好像有过



①《幻想传说》②在学校时每天都和同学玩



①《恐怖惊魂夜2》②一起打出了《恐2》的全结局



①《超级马里奥》②每天和两个哥哥一起玩



①《马里奥》系列 ②和两个弟弟一起玩



①《马里奥赛车》②小学时每天和弟弟一起玩



①《太空侵略者》②玩过一些对战游戏



①GBA的《八右卫门》②没有

东京游戏展2006 COSPLAY流光溢彩赏

最佳角色气质



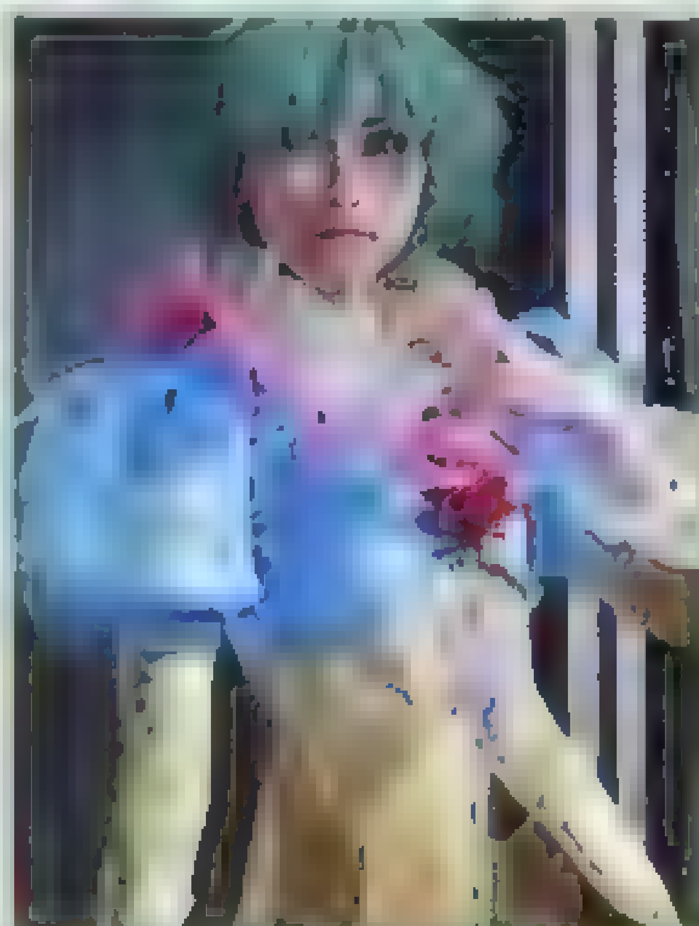
■游戏角色一般与真人差别很大，所以COSPLAY最重要的还是把握扮演对象的气质神髓，这样才能让观众有看上去"像"的感觉。这位表情冷酷的萨菲罗斯便是气质派COSER的代表，当然其他几位的表现也不错。





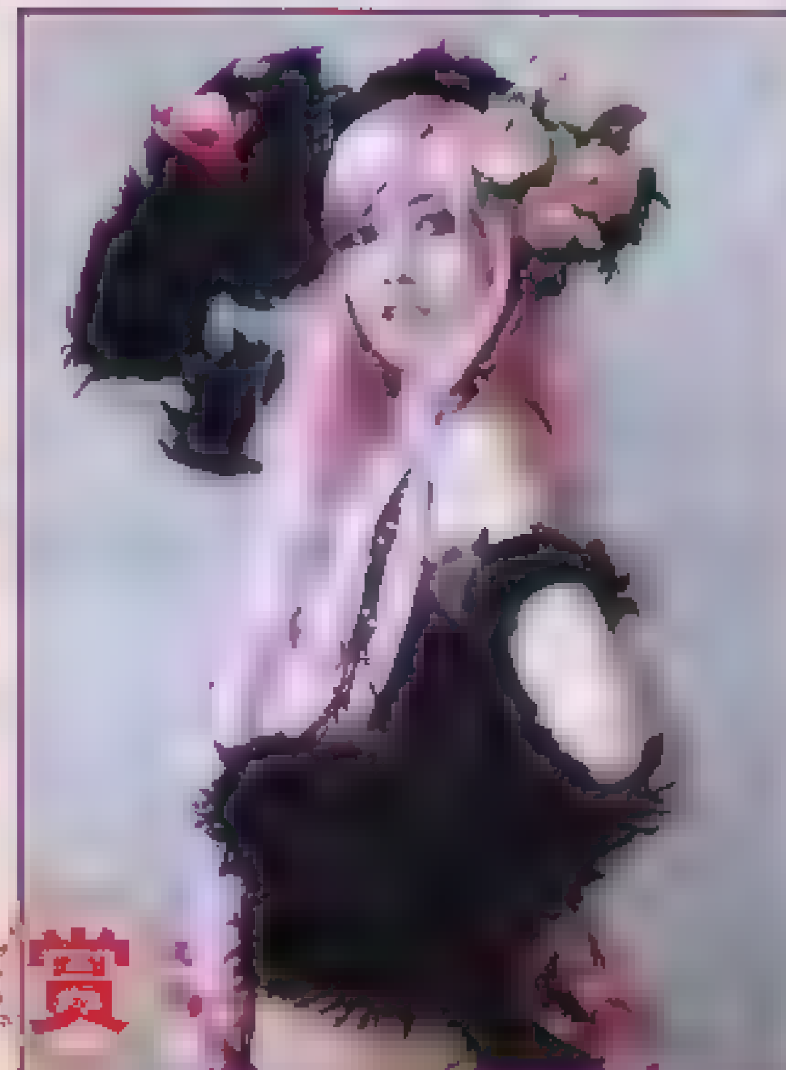
最佳服饰奖

■服装对于COSPLAY的重要性不言而喻，只是结构复杂而华丽的服装在制作难度上也对COSER提出了极高的要求。本次服饰表现最为抢眼的当数《FF VI》的组合，所以他们在提名中占了两个席位，并获得大赏。

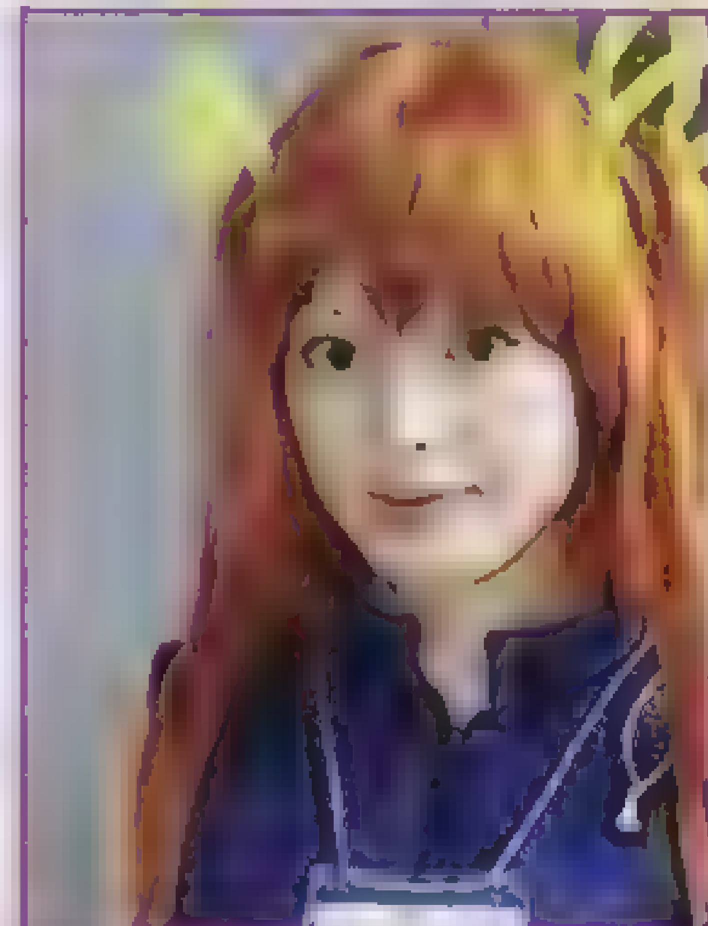





最佳容姿奖



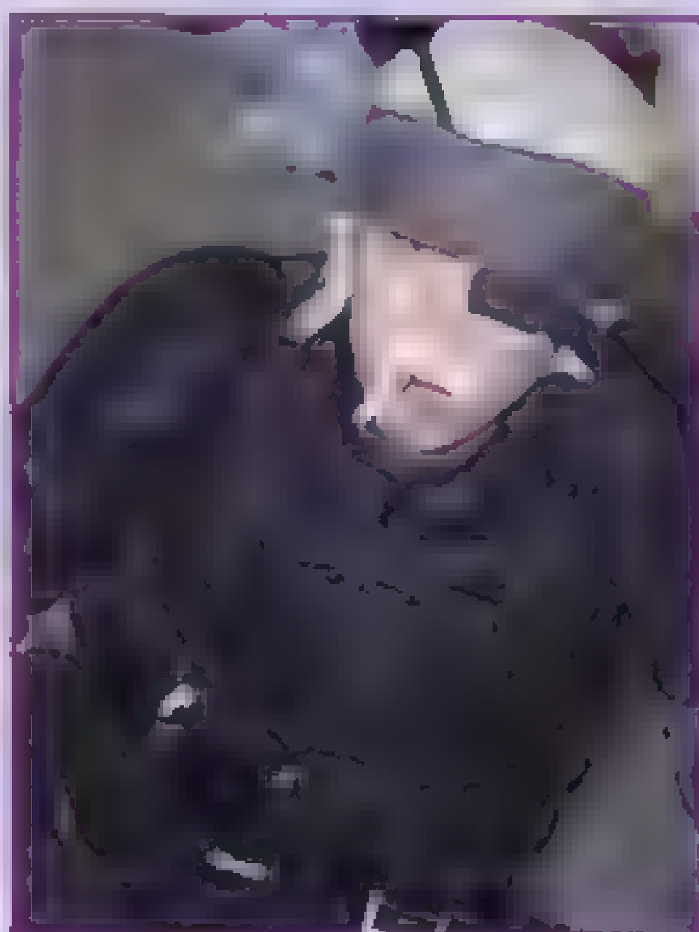
■天生丽质对于COSER来说是一件谋杀胶卷与电池的利器，这次提名的四位美眉风格各异，猫女只在扮相上稍胜一筹。最后那位小妹妹很有潜质，明年要是还来的话，很有机会成为获奖大热门哦！

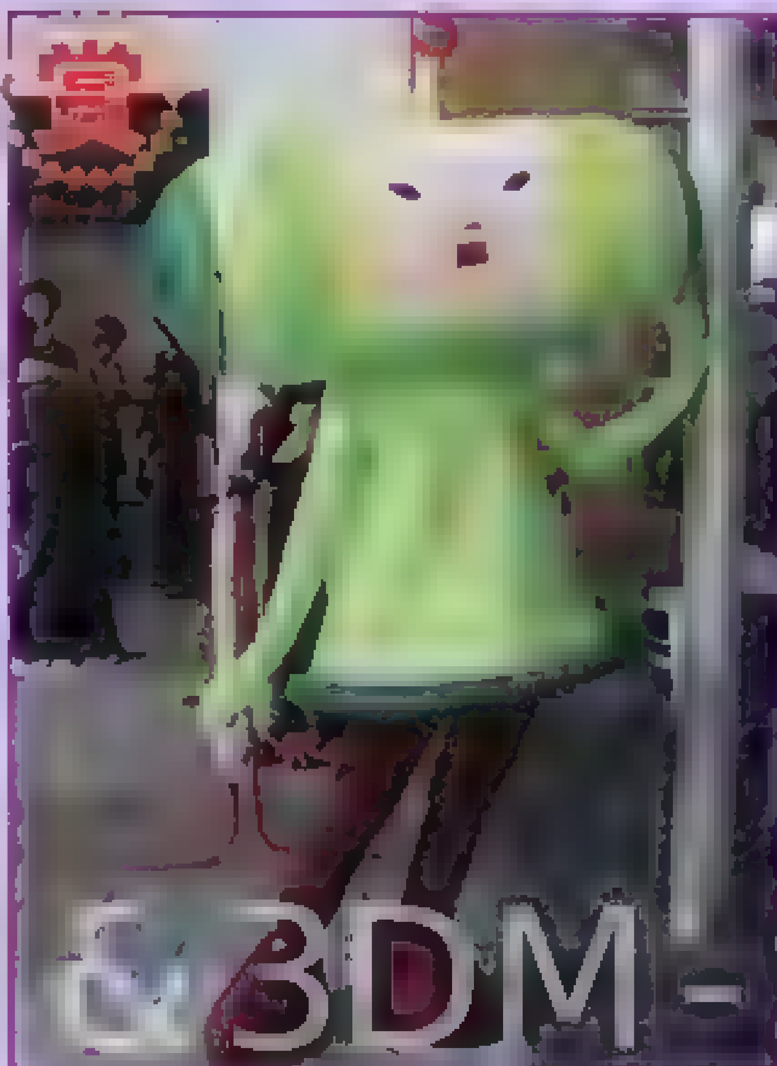




最具专业精神

■不要光顾着说可爱，戴着块魂王子的大脑袋连续站几个小时可不是谁都受得了的。那位去年也来过的斯内克老哥今年已经变成老年形象了，而连续来了几年的克劳德则是一年一个新造型，相当执着啊！

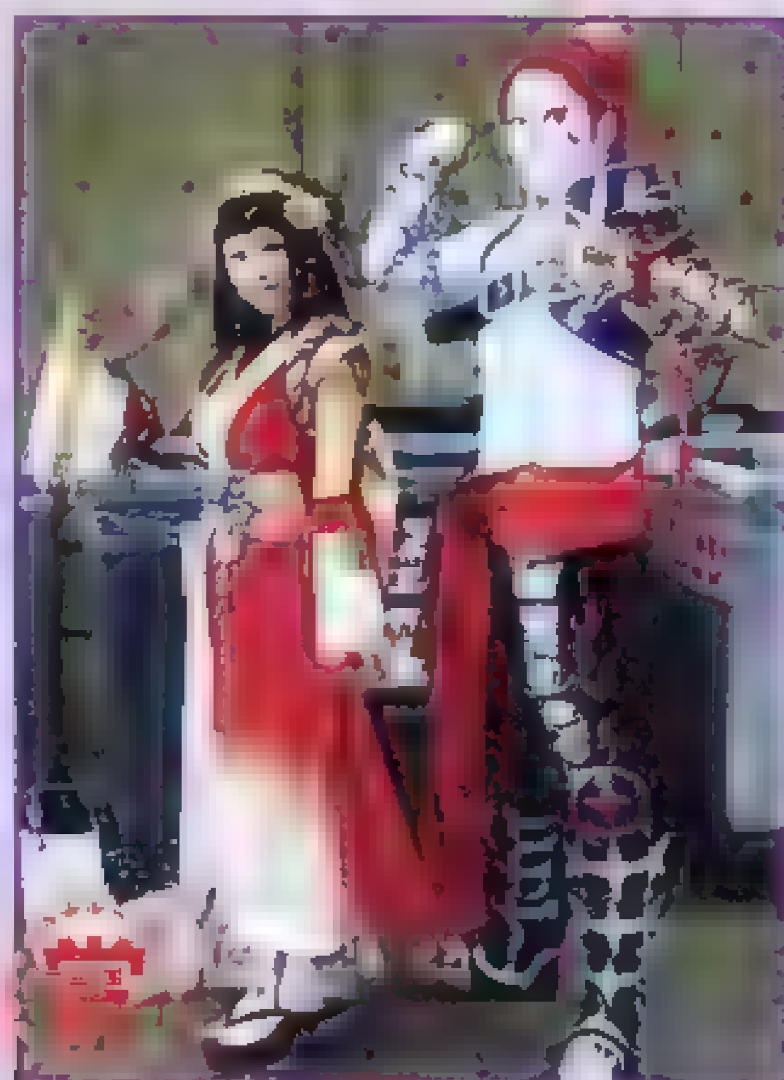





文 胜负师

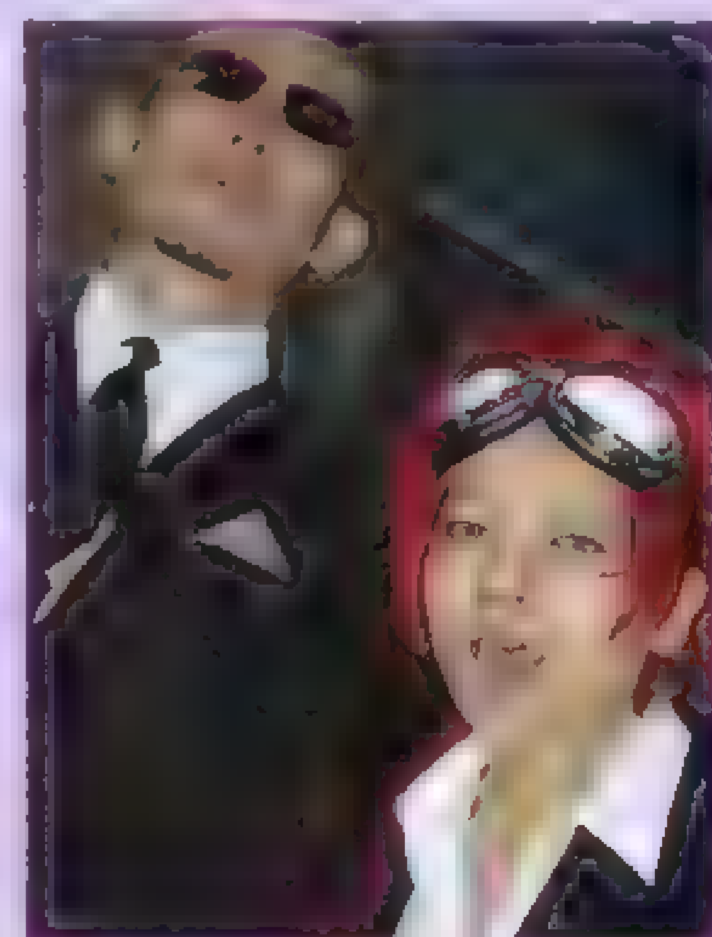
TOKYO GAME SHOW 2006 COSPLAY AWARD

最佳组合奖



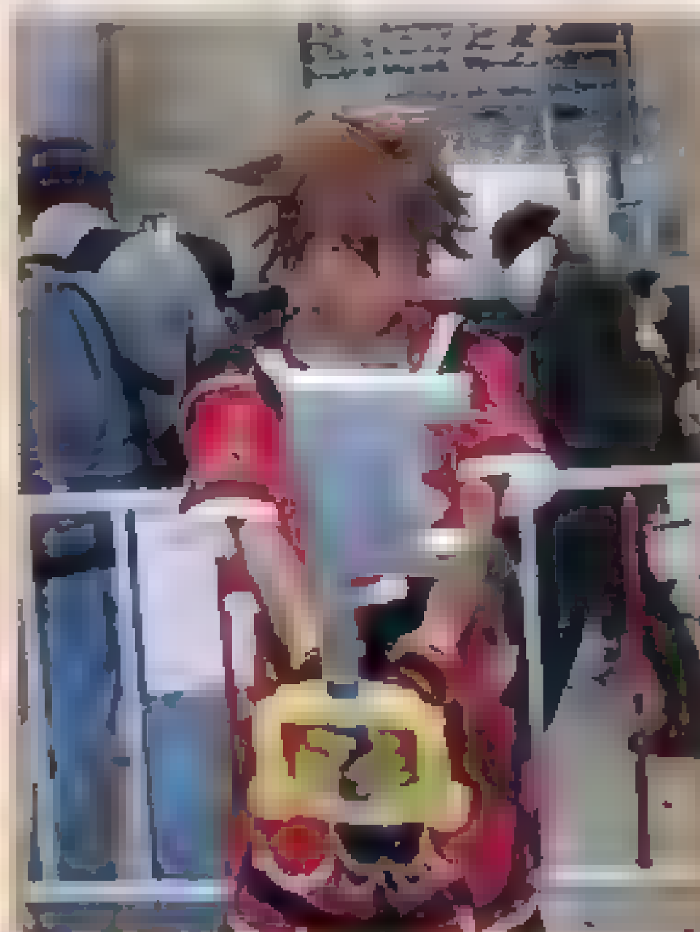
■组合是COSER们经常采用的方式。默契的配合与角色感觉的接近是组合的精髓所在。《战国无双》组主要胜在服装上，乔伊兄妹、两位律师和《再临之子》中的傻瓜二人组在人物感觉上可谓不相伯仲。





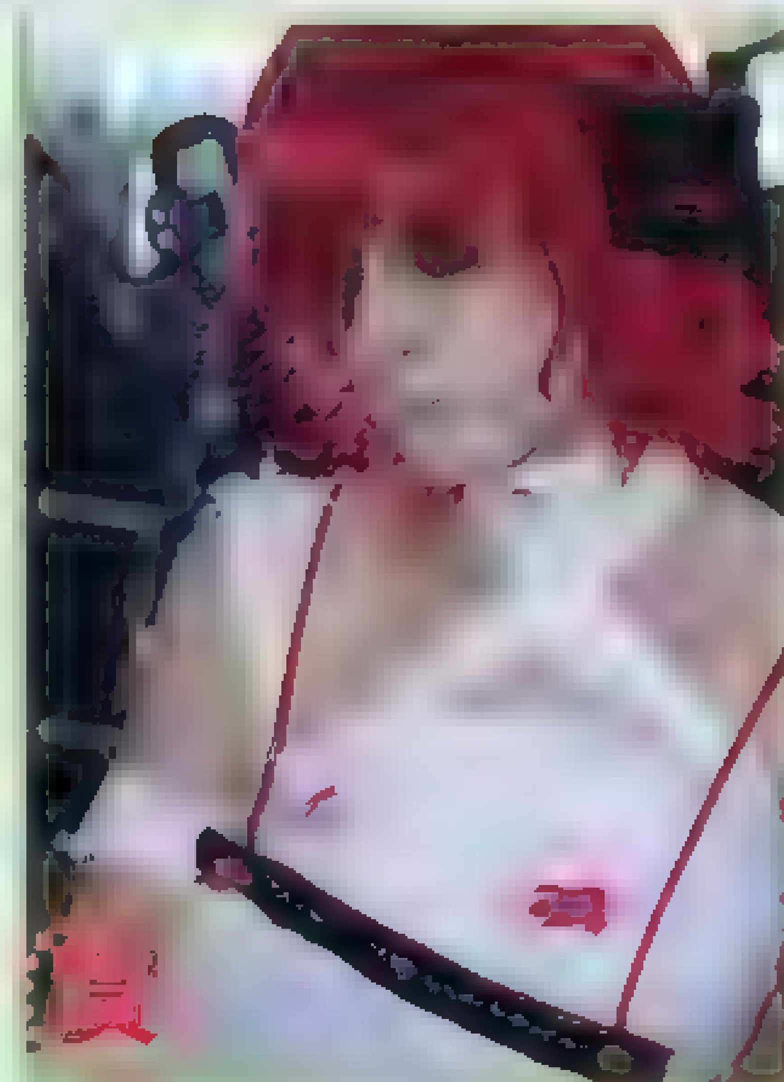
最佳参与奖

■把参与奖授予一位外国友人，而且还是大名鼎鼎的马里奥应该没人反对吧？至于一脸病相的加勒比海盗在美形度上差了点。另外两位小朋友的COS也是一丝不苟，值得提名鼓励一下。

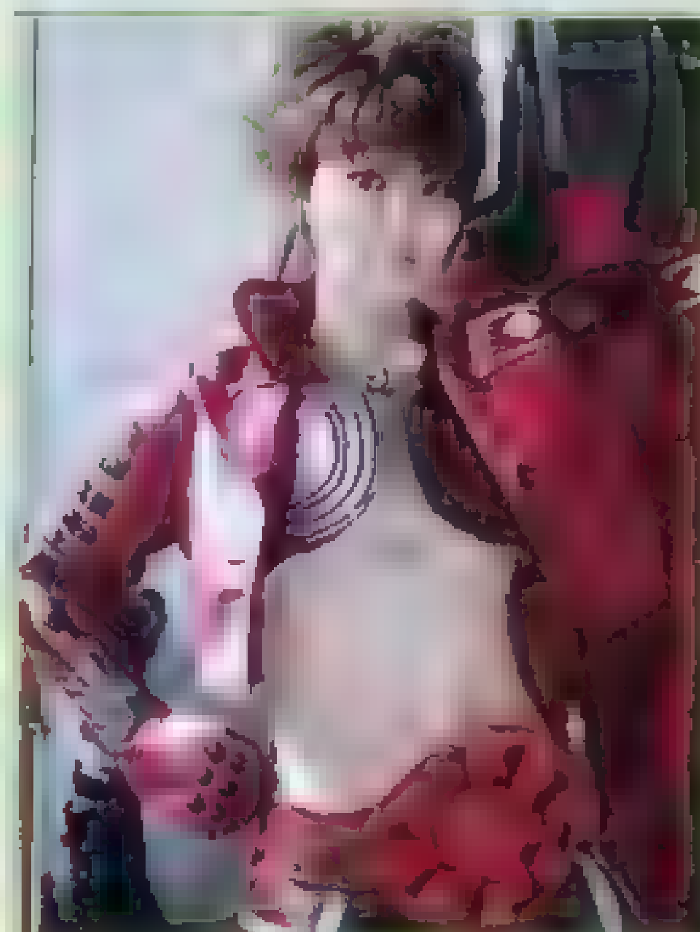





最佳反串奖



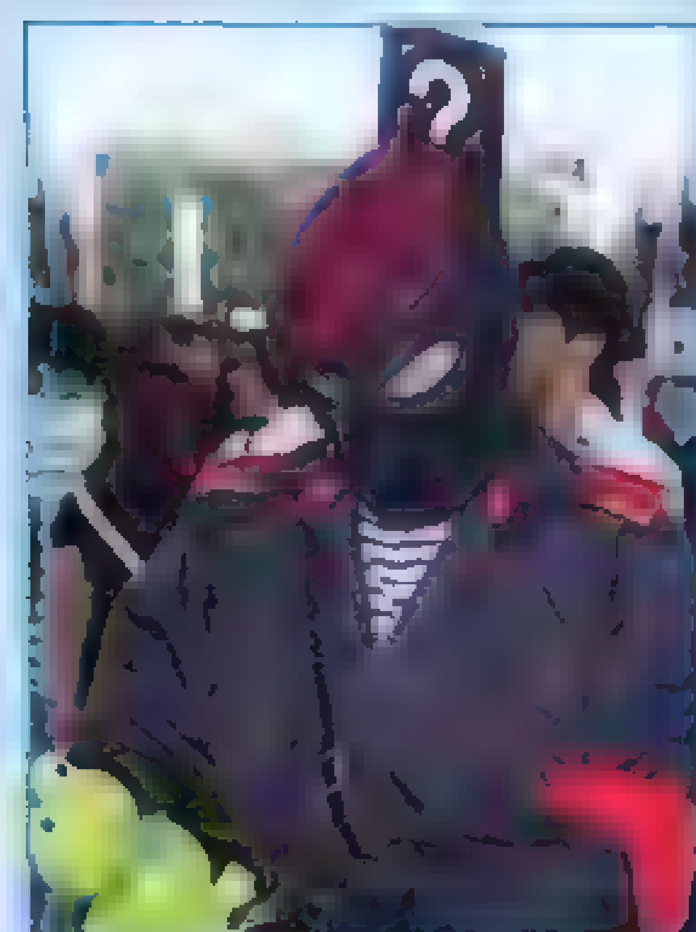
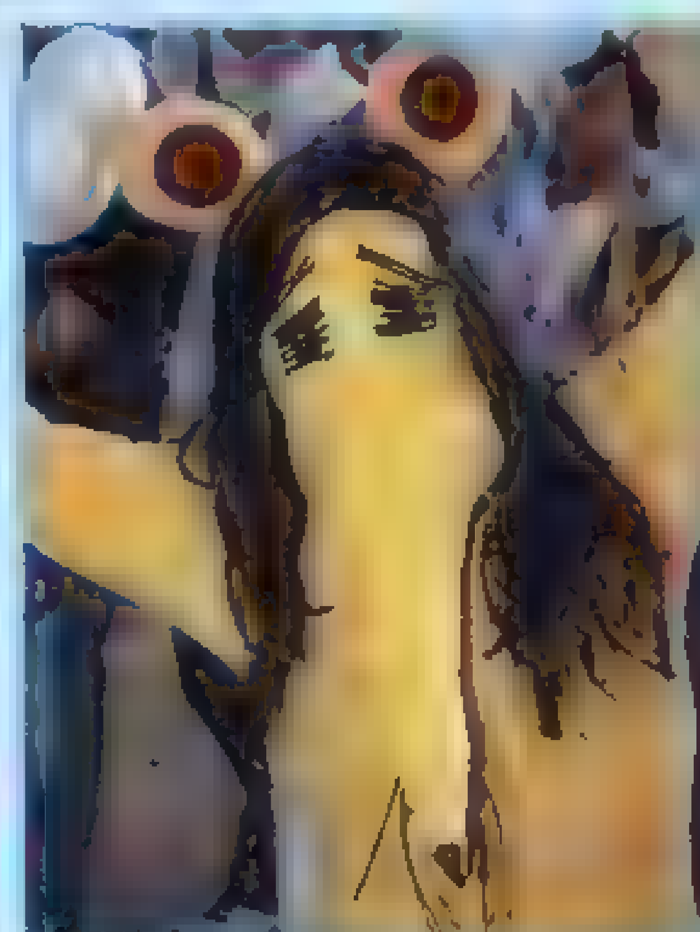
■《战国BASARA》、《幻水》、《恶魔城》中的主角摇身一变成了巾帼英雄，可能您还可以接受。不过，当得知这位《罪恶装备》中的绷带少女实际上是男儿身时恐怕有不少女玩家要尖叫了。





最具幽默感

■GOUKI买到一件印有"波动拳"的T恤，甚是得意，却不知有位隆老哥居然把他当成了免费的字幕。好，算你狠！这奖归你了。




TGS情报站

“日本游戏大奖2006”获奖作品颁布

东京游戏展迎来十周年，展出形式也有了一定的变化，增加了一些重要的颁奖仪式。在日本经济产业省的支持下，由CESA评选的“CESA游戏大奖”更名为“日本游戏大奖”，往年该奖项一般是在10月份颁发，而今年则是选择在东京游戏展上召开颁奖礼。

9月22日召开的“日本游戏大奖2006”对过去一年时间里发售的游戏进行了评选，获得头奖的是NDS的《锻炼大脑的成人DS训练》以及PS2的《最终幻想XII》，这是自2003年后，第二次出现两款游戏共同获得大奖的情况。《锻炼大脑的成人DS训练》之所以获奖，是因为采用“计算、朗读、抄写等方式锻炼大脑，开创了新的游戏类型和游戏市场。”而《最终幻想XII》的获奖理由是凭借其华丽的画面、壮阔的世界观、出色的剧情和战斗系统，在普通玩家的投票中获得了压倒性的票数。





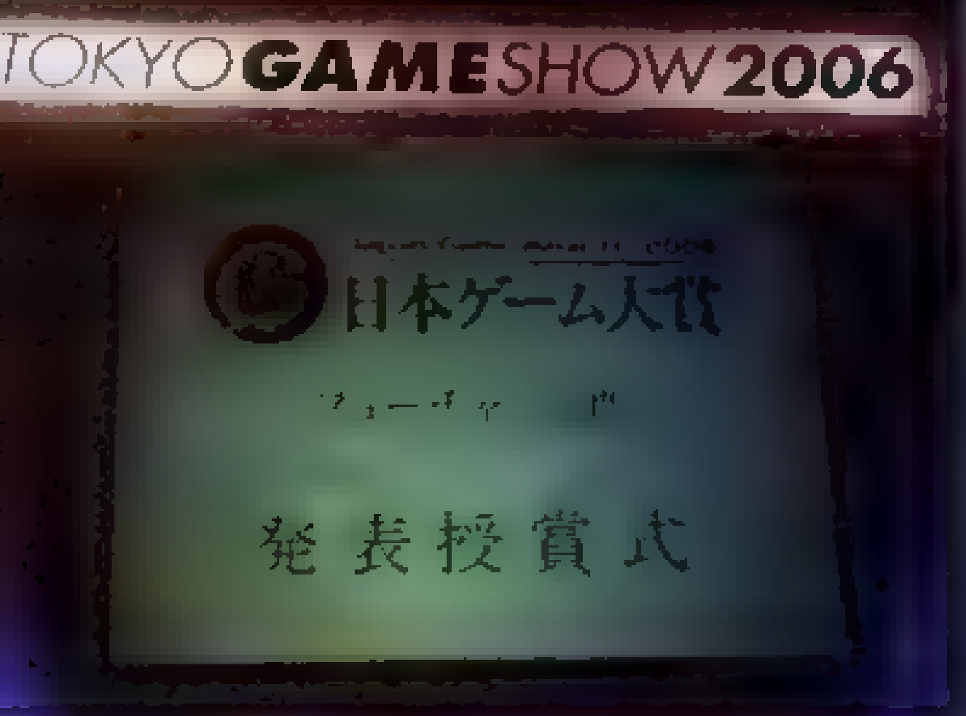
▲《锻炼大脑的成人DS训练》与《最终幻想XII》共获大奖。

大奖		
获奖游戏名	发行商	平台
锻炼大脑的成人DS训练	任天堂	NDS
最终幻想XII	Square Enix	PS2
优秀奖		
获奖游戏名	发行商	平台
来吧！动物之森	任天堂	NDS
王国之心II	Square Enix	PS2
鸡蛋仔的小小小卖店	NBGI	NDS
深渊传说	NBGI	PS2
任天狗	任天堂	NDS
马里奥赛车DS	任天堂	NDS
怪物猎人2dos	Capcom	PS2
如龙	SEGA	PS2
汪达与巨像	SCEJ	PS2
最佳销量奖		
游戏名	发行商	平台
来吧！动物之森	任天堂	NDS
全球奖 日本作品部门		
游戏名	发行商	平台
任天狗	任天堂	NDS
全球奖 海外作品部门		
游戏名	发行商	平台
魔兽世界	暴雪	PC
特别奖		
游戏名	发行商	平台
怪物猎人携带版	Capcom	PSP
英语苦手的成人DS训练	任天堂	NDS
独立制作者部门		
大赏		
游戏名	制作者	平台
5秒钟的COVER	九州大学院系统情报学府/Jolly9	手机
优秀赏		
モアイの巣	SKT	PC
ブロウウィンド	数码娱乐学会/TEAM P	NGC

东京游戏展2006官方大奖评选结果公布

今年在东京游戏展举办的“日本游戏大奖”分为两个部分，一个部分是对过去发售的作品进行总结评选，其颁奖礼于9月22日召开，还有一个是对东京游戏展上展出的游戏进行评选，颁奖礼于9月24日召开。这项评选相当于往年的“CESA GAME AWARDS FUTURE”，而今年随着“CESA游戏大奖”的更名，该奖项也更名为“日本游戏大奖 未来部门”。

“日本游戏大奖 未来部门”评选范围是今年的TGS参展游戏，由开展前两天出席者对287款游戏进行投票产生，并进一步通过“日本游戏大奖选拔委员会”的审查，最终定出获奖作品。这些获奖作品代表了今后一年时间里广受期待的游戏。今年总共评选出了11款游戏。在颁奖礼上，游戏开发者们表示，这个奖项对他们来说是非常重要的，因为这是东京游戏展的普通观众评选出来的，代表了大众的意见。



日本游戏大奖2006 未来部门 优秀奖获奖作品

游戏名	发行商	平台
Elebits	Konami	Wii
逆转裁判4	Capcom	NDS
GT赛车HD	SCE	PS3
审判之眼	SCE	PS3
圣剑传说4	Square Enix	PS2
宿命传说	NBGI	PS2
蓝龙	微软	X360
天剑	SCE	PS3
潜龙谍影 掌上行动	Konami	PSP
怪物猎人携带版 2nd	Capcom	PSP
失落的星球	Capcom	X360

获奖理由

《Elebits》

用Wii的遥控器手柄自由控制物体的感觉很有趣，人物亲切可爱，规则和世界观很新颖。

《逆转裁判4》

观众大多表示这款游戏让他们“玩得很开心”，新人物的登场让人期待，很多观众都表示热切期待该作的发售。

《GT赛车HD》

能够下载购买新赛车和赛道的网络元素令人期待，作为PS3的旗舰作品获得了极高的期待度。

《审判之眼》

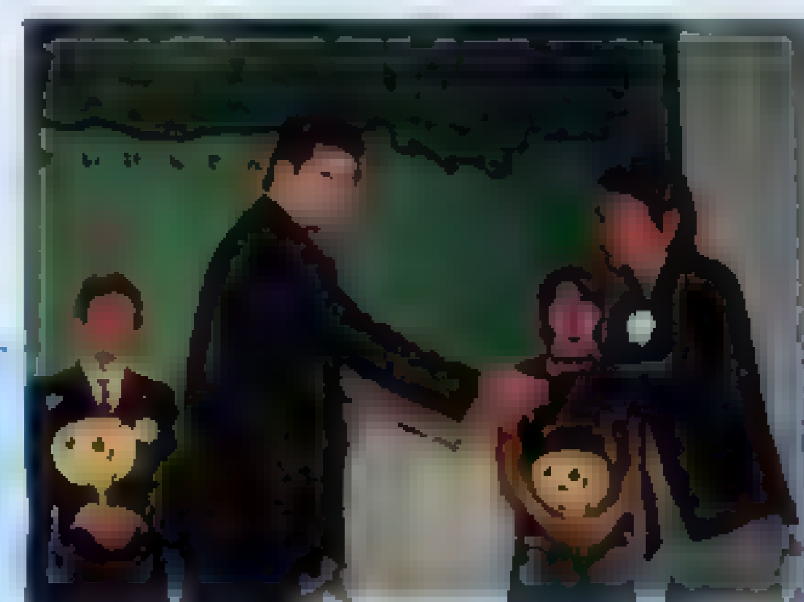
使用了真实的卡片和摄像头，有着完全不同的控制方式，崭新的游戏设计，有着极高的可能性。

《圣剑传说4》

采用了高度物理演算的游戏系统，每次都会给人带来新的感受。

《宿命传说》

玩家期待的各种要素都设计到



游戏系统中，华丽的战斗场面让众多FANS充满期待。

《蓝龙》

用3D画面忠实表现了鸟山明的世界，令人高度期待的大作。

《天剑》

爽快的动作冒险游戏，有着极高的完成度。

《潜龙谍影 掌上行动》

实现了PSP的WI-FI网络对战，对GPS机能的活用和剧本令人期待。

《怪物猎人 携带版 2nd》

在观众中注目度和人气度极高的作品，众多FANS热切期待该作的发售。

《失落的星球》

极高质量的画面表现力和网络模式，获得了极高的期待度。

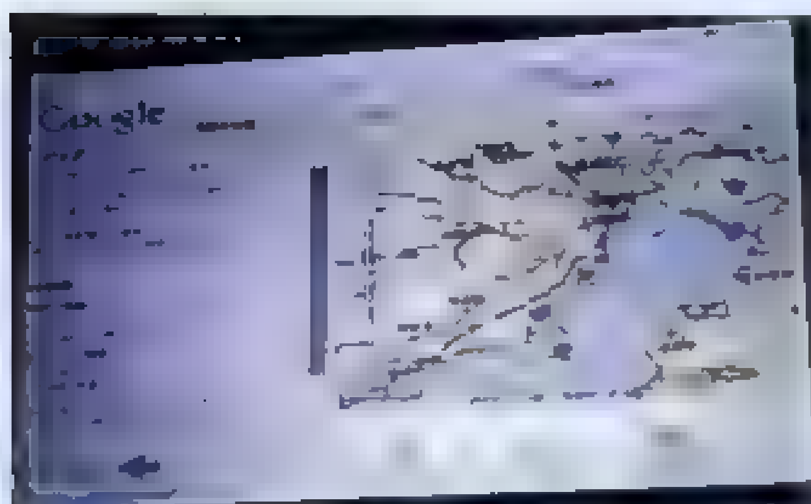
《最终幻想VII 再临之子》蓝光完整版公布



《最终幻想VII 再临之子》是销量最高的UMD影碟之一，如今这部CG电影将会以蓝光格式推出，让玩家充分享受真正的高清境界。Square Enix在TGS上宣布将于2007年在日本推出蓝光版《最终幻想VII 再临之子 完整版》，该片不仅会在清晰度上大幅进化，还将增加一些新剧情，并且原有的部分内容也将会进行修改。Square Enix目前公布的一段影像中，萨菲罗斯一剑刺穿了克劳德，并将其高高举过头顶，看起来本片的新内容在系列剧情中将会是非常重要的。

Wii网页浏览器初期免费

任天堂在9月14日召开的“Wii Preview”中表示，Wii将会支持网页浏览，不过初期Opera网页浏览器需要玩家付费下载，他们的目标是明年6月之后免费供应。不过Opera公司于9月26日表示，在2007年6月之前，Opera网页浏览器将会是免费供应的，不过随后可能需要付费下载。



▲Wii Preview上演示的Opera浏览器。

Wii的网页浏览器将会支持FLASH和AJAX功能，用户可以使用Wii的右手柄进行比鼠标还要方便的体感操作。此前Opera为NDS开发的网页浏览器售价为3800日元。收费之后，Wii的浏览器需要到“Wii购物频道”中消费“Wii Point”下载，具体需要多少点数目前未明。

SCEA再次抨击微软高清策略

在微软的TGS展前发布会中，X360外接HD-DVD光驱发售日和售价以及主机解析度软件升级的消息备受关注。不过这则新闻公布之后，SCEA立刻做出回应，宣称微软的这些举措只不过是权宜之计，没有什么实际意义。

SCEA公关部高级主管Dave Karraker说：“不幸的是，微软的外接HD-DVD光驱不会给玩家带来更好的享受，只有索尼才真正了解次世代游戏和电影对大容量格式的需要。采用了蓝光格式的PS3给了开发者50GB的容量用于存储高清晰内容，而9GB的DVD将会成为HD游戏的障碍。”至于通过软件将X360升级到1080p的做法，Karraker认为这种“HD补丁”没有什么实际意义，硬件上的低解析度是不可能通过软件变成1080p的，真正的1080p只有PS3才能做到。

《FFVII：危机之源》新情报

Square Enix在TGS的剧院中播放了PSP版《最终幻想VII：危机之源》的最新影像，这款开发多时的游戏终于公开了战斗画面。影像刚开始是一段背景故事的描述，包括扎克如何与艾莉丝相识。令人意外的是，艾莉丝在影像中并不是穿那件经典的粉红色服装，而是一件休闲白蓝相间的服装。扎克的上司也在影像中出现，不过没有公布名字。当然克劳德和萨菲罗斯的镜头也是必不可少的。

本作的战斗系统看起来十分古怪，不过也很有趣。战斗似乎采用了即时制，画面上方有一个轮盘，在战斗的关键时刻会停住，不知道是否意味着发动必杀技。召唤兽也是预告片的重要部分，有一个片段是扎克与巴哈姆特和伊夫里特战斗，前一个是全CG动画，后一个是从CG切换到即时战斗。总体来说，本作的画面相当出色，绝对是PSP上最值得期待的RPG大作。





tri-Ace公开X360动作RPG大作



▲本作的设定图。天空中的巨大球形物令人浮想联翩。

今年4月，微软在东京召开的发布会中宣布，tri-Ace目前正在为X360开发一款RPG大作，这款游戏与微软游戏制作室联合制作，将由微软代理发行。在TGS上，微软终于正式公布了这款名为《Infinite Undiscovery》的备受期待的日式RPG大作。

《Infinite Undiscovery》将由tri-Ace的社长五反田义治亲自担当制作人，五反田义治表示，这款游戏的初步概念其实在10年前就已经想到了，tri-Ace一直很想制作这款游戏，然而由于硬件性能的限制和其他原因，这款游戏一直被搁置到了现在。现在有了X360，他们的设计概念终于可以实现了。

“过去在多个RPG的开发过程中，我一直有个疑问，我觉得对很多玩家来说，玩RPG已经逐渐成为一项差事。因此我在想什么才是真正的RPG呢？是要让玩家扮演游戏虚拟世界里的一名角色，感受主角的喜怒哀乐。我希望开发一款能够体现RPG真正兴奋感的游戏。”五反田义治说。

游戏标题中的Undiscovery是一个生造的词，这是一个从cover（掩饰）到discover（发现）再到undiscover（未发现）的过程，“发现”将会是本作的关键词。目前并没有本作任何的剧情细节，不过目前公布的设定图中已经可以感受到本作壮阔磅礴的世界观。五反田义治表示，设定图中的神秘古庙将会与主角的目标密切相关。游戏系统方面，本作将会采用tri-Ace擅长的动作RPG类型，战斗画面的切换将会非常流畅。“可能当你以为刚刚结束一场战斗时，另外一个敌人就出现在你眼前了。”五反田义治说。本作目前开发度只有30%，发售日未定。



▲本作画面非常华丽，光影效果极其绚烂，树木的纹理更是令人惊叹。



文 Lancer

“今后10年游戏产业将会进化到第三阶段，而目前所处的第二阶段迫切地需要出现质的变化。”

Square Enix社长、CESA会长和田洋一在TGS基调演讲中这样说道。TGS十周年之际，全球游戏业正在进入一个激烈的变革期，业界格局从未如此扑朔迷离。次世代的战火即将燃起，这是一场即将席卷一切的风暴。

风暴中的十年华诞

“家用机正陷入苦战，即使推出全新功能的手柄也有可能遭到质疑。但任天堂的目标很明确：我们要创造让全家人都能融入其中的游戏环境。” ——岩田聪

价值创新

“家用机正陷入苦战，即使推出全新功能的手柄也有可能遭到质疑。但任天堂的目标很明确：我们要创造让全家人都能融入其中的游戏环境。”9月14日，岩田聪在Wii Preview发布会中发表了此番诚挚中带着野心的发言。

46岁的岩田聪总是衣着得体、举止文雅，言谈间总是会流露出一股略带憨厚的幽默感，他经常会用带着浓重日本腔的英语与国外媒体开玩笑——在岩田聪时代里，任天堂正逐渐摆脱山内溥时代呆板守旧的典型日式家族企业形象。任天堂的各种发布会总是充满轻松的笑声，平易近人的岩田聪、童心未泯的宫本茂、言词犀利而幽默的雷吉，充满活力的新一代管理层正在用更为和蔼的方式向业界和玩家灌输任天堂一贯的宗旨——轻松而有趣的游戏娱乐。

“以《俄罗斯方块》为例，如今要是有人拿着《俄罗斯方块》找到发行商会怎么样？他们会说‘画面太廉价了，这小东西虽然不错，不过最好多加几个模式，或许还可以插一点CG动画进去让它更炫一点，或者搞部电影的授权？’一款好游戏就这么被毁了。”坐在任天堂京都总部的白色大楼里，岩田聪这样告诉来自《时代》的记者。今年5月初，任天堂广邀大众传媒的记者体验他们的新一代游戏机。对于Wii，任天堂更希望获得非游戏类媒体的重视，Wii的造型、遥控器手柄乃至发售日和售价等信息都优先提供给了《今日美国》、《纽约时报》等大众传媒。那些还没有被HD画面惯坏的大众传媒记者更容易接受他们的新理念，更重要的是，这些大众传媒可以将Wii介绍给更多从未玩过游戏的人们。

1996年，有“竞争战略之父”之称的迈克尔·波特博士在《哈佛商业评论》中提出了著名的竞争战略理论。波特认为，在竞争激烈的现代商业社会，要想生存，只有两条路：其一、建立可以长期保持的差异化战略；其二、产品的成本和价值总是优于对手。残酷的市场竞争正在让游戏业从暴利时代进入微利时代，在技术上毫无优势可言的任天堂显然无法在主机的技术和价值上与对手正面交锋，因此任天堂选择了差异化战略。2003年，NGC陷入苦战，任天堂收益骤降了38%，刚刚坐上任天堂社长职位的岩田聪面临巨大考验。长期以来，任天堂试图将游戏业往轻松简单的方向发展，任天堂的游戏轻技术、重创意，因为此类游戏制作成本相对低廉，较容易实现高利润，这也是任天堂长期保持良好盈利状况的主要原因。但这种策略也有一个重大弊端，即市场受众相对集中于低年龄玩家市场，较高年龄层的玩家多数转向索尼和微软，随着玩家平均年龄的增长，任天堂的形势更加严峻。“可维持性”是波特博士差异化战略思想的前提，而要保持可维持性，就必须不断有新的创意，不断开拓新市场。于是任天堂瞄准了一块巨大的处女地——从未玩过游戏的普通大众。

哈佛商学院出版的《蓝色海洋战略》一书指出，在竞争激烈的微利时代里，致胜的关键是实现“价值创新”，通过创新的产品和服务创造新的消费需求，从而开创出一片鲜有竞争对手的“蓝色海洋”。开拓新市场的市场战略并非由任天堂首次提出，早在上世纪90年代初，刚出道的索尼就已经提出了所谓“Light User”的概念。当时任天堂垄断了以青少年为主体的游戏市场，而索尼利用PS带来的视听享受开拓了成年人市场，这些新玩家投入到游戏中的时间不多，因此被称为“Light User”，由于其数量多、消费能力高，因此逐渐成为了游戏业的消费主力，令游戏业的市场规模实现了大幅度的扩张。显然，要开拓新市场，必须有新形态的产品以及全新的营销策略。在NGC市场前景黯淡的情况下，任天堂果断地改变了战略方向，启动了蓝色海洋战略。

NDS是任天堂创下的又一个商业奇迹，以近乎疯狂的市场成功地证明了任天堂的创新思路。2005年，日本游戏市场并没有因为次世代转型阵痛期而陷入历史最低谷，反而在NDS的刺激下实现了大规模复苏，掌机市场在日本游戏业内的份额从2002年的25%增长到2005年的45%，到2006年7月成长到了60%，首次超越了家用机。NDS为游戏业创造了一个巨大的新市场，年轻女性、家庭主妇、商业人士、老年人，这些原本与游戏类产品几乎绝缘的人群成就了任天堂的“触摸世纪”。此时人们才开始意识到2004年E3展任天堂提出的“革命”的真意……



革命创意

2001年NGC发售后，Wii的开发计划就已经启动，任天堂综合开发本部长竹田玄洋再度担当重任。Wii的开发初期严格以业内的技术蓝图为参照，以预计的4～5年后的技术标准为目标进行开发。而随着NDS操作界面的完成，触摸屏的控制方式在开发团队内部备受推崇。竹田玄洋曾打算在Wii的手柄中设计一个触控板。任天堂对于游戏机的人机交互界面非常重视，早在十几年前，竹田玄洋就组织了十几个团队，每个团队由大约3人构成，各团队分别独立进行各种操作界面的构思和设计。开发Wii时，任天堂集结了几乎所有团队的力量。触控板式手柄创意虽然被否决，但"面向非玩家的易用性"这一精髓得到了保留。在一次会议上，宫本茂从口袋里拿出了一部手机，向设计团队提出了一个要求："我们能否设计出这样的手柄？"

被任天堂内部戏称为"军配"（相扑裁判用于批示获胜方的团扇）的新型控制器就这样诞生了。

动作感应并不是什么高端的技术，微软数年前就已经在PC上推出了一款动作感应式游戏控制手柄，而任天堂的厉害之处就在于能够化腐朽为神奇。从十字键到类比摇杆再到触摸屏，简单的技术因为新游戏类型的搭配而拥有了无穷的内涵。任天堂内部有一个"特遣部队"（Task Force），这个团队的任务是为NDS和Wii的独特控制界面构思新的游戏类型，吸引从来不玩游戏的人。2004年E3展，任天堂在大力宣传NDS的同时，颇为低调地公布了代号为"革命"的次世代主机。所谓"革命"不仅是操作界面上的革命，也是任天堂商业策略和市场定位的革命，NDS是这场革命的开始，而Wii将成为革命的主力。

Wii在E3上获得的巨大成功是任天堂始料未及的，并直接影响了Wii的定价。Wii的CPU和GPU均是基于NGC的同一产品线，性能上并没有太大提升，而Wii手柄的技术也并不复杂。在E3之前多数游戏开发商估计Wii的售价应该为100～200美元。结果PS3的高昂定价以及Wii受到的巨大好评让任天堂选择了一个远高于其成本的定价。美国任天堂总裁雷吉明确表示，Wii上市后将立即赢利，每卖出一台Wii都可以给任天堂带来可观的利润。没有了硬件成本的负担，任天堂将可以把更多的资源分配给游戏开发和市场宣传。Wii似乎可以轻易复制NDS奇迹，甚至创造更大的奇迹。

《FAMI通》总编辑浜村弘一认为，Wii年内销量至少是当时NGC的两倍，并且Wii游戏的低成本高销量潜力将会让第三方趋之若鹜。自NDS获得轰动性成功，第三方对任天堂的态度发生明显逆转。EA于7月份明确表示其掌机业务主力将从PSP转移至NDS，而日本更是出现NDS一面倒的情况，曾与任天堂兵戎相见的SE表现得最为殷勤，《最终幻想III》、《最终幻想XII 亡灵之翼》等一线大作纷纷投向NDS的怀抱。Wii尚未发售，第三方的呼声就已经空前高涨。育碧一口气公布了7款首发游戏，EA也公布了6款游戏，SE公布了《最终幻想 水晶编年史》和《勇者斗恶龙 神剑》，最近更盛传《勇者斗恶龙IX》可能会登陆Wii。知名市场研究机构DFC Intelligence预测，到2010年，Wii软件总销售额将会达到90亿美元，并占领50%的家用机市场份额。

岩田聪在Wii Preview上雄心万丈地宣称，Wii的目标是成为与电视机一样普及的产品，成为每个家庭生活中的一部分。此语比当初微软的"10亿人宣言"（微软于2005年E3展宣布X360的目标用户为10亿人）更加令人瞠目结舌。当微软和索尼相继投入数十亿美元打造最尖端的次世代主机时，任天堂试图用一款没有任何高端技术含量的手柄带来革命。E3展出的巨大成功和业内的广泛赞誉正在让任天堂的自信心过度膨胀，一直宣称追求"纯粹游戏性"的任天堂在TGS展前捧出了"Wii频道"计划，其内容从资讯到娱乐一应俱全，任天堂试图以Wii取代传统电视娱乐的野心昭然若揭。不过任天堂似乎没有意识到，如此宏大的梦想是以微软和索尼集团的规模也难以实现的。即使操作再简单，互动性仍然是游戏的基础，习惯了传统娱乐单向接受方式的普通大众不见得能够领略在电视机前手舞足蹈的乐趣。一直较为倾向任天堂阵营的浜村弘一也认为，NDS之所以能够打开新市场，是因为掌上娱乐设备可以选择的空间较少，而NDS简单明快的特



点非常适合移动娱乐。然而传统的客厅娱乐却是难以替代的，同样简单明快的特点应用到家用机中未必适合。由于新鲜感的诱使，Wii今年之内必然大卖，但长远来看却是PS3的前景比较广阔。浜村弘一认为PS3在技术上比Wii领先两代，生命周期可达10年，最终在日本销量可以超过1500万台，而Wii预计只能达到1000万台。

任天堂过于轻视了技术换代对于次世代游戏机的重要性，Wii的性能以如今的标准或许勉强够用，但当电视机、PC、游戏机等相关产业全面进入到HD时代后，机能严重不足将可能成为Wii的致命弱点，次世代处理器芯片技术的不断成熟会让Wii的成本优势不复存在，在X360和PS3上实现Wii的操作方式并不难，而在Wii上却不可能出现《最终幻想XII》、《潜龙谍影4》这种需要次世代图形技术的华丽大作。

TGS之后，Wii与PS3的形势开始出现逆转。Wii的日本首发游戏阵容并没有想像般强大，除《含光公主》和《瓦里奥制造》外，其余12款游戏在日本并没有多大号召力。而PS3的降价和游戏素质的大幅提升正使其赢回逐渐失去的民心，TGS的观众随机调查显示，PS3的支持度远远超过了Wii。《鬼泣4》、《GT赛车HD》等展台的火爆充分显示了PS3强大的群众基础，PS帝国的根基并没有人们想像般脆弱。

"索尼在硬件上的实力或许真的不如从前了。"
——久多良木健

历史包袱

"索尼在硬件上的实力或许真的不如从前了。"9月8日，久多良木健带着一脸疲惫在路透社记者面前感叹道。此时的他刚刚参加完PS3欧版延期新闻发布会，半年来，索尼受到了无尽的指责，PS3的高昂定价和蓝光战略遭到猛烈抨击。一年前，久多良木健满面春风地捧着银白色的PS3，用空前华丽的CG汇演向人们诠释了游戏业的未来，充满自信地将X360贬为Xbox1.5，对于任天堂的"革命"更是不屑一顾。PS3以当前业界的最高规格为目标，在处理器技术和光碟媒体上都有很强的前瞻性，不过索尼低估了新技术可能蕴含的不确定性。

SCEA总裁平井一夫在E3上口出狂言："次世代何时开始由我们说了算！"仿佛完全不把已经发售了半年的X360放在眼里。结果随后播放的影像和PS3的售价声明却令这句话成为索尼拍向自己的一记响亮耳光。由于游戏开发度不高，E3上的PS3游戏品质普遍不如X360。搭载蓝光光驱令PS3成本飙升，并导致生产进度一再拖延，蓝光光驱进入量产状态时，又发生了芯片良品率太低的技术故障，从而导致欧版PS3的延期以及首批出货量的锐减。索尼对于PS3的蓝光光驱强制性捆绑战略被微软讽为"无视消费者利益"，"SONY"的品牌形象再次蒙羞。

去年10月，索尼旗下的SONY BMG唱片公司已经发生了一起严重侵害消费者权益的事件：该公司的CD暗藏反盗版软件，会自动安装到操作系统中，监视用户是否使用盗版软件，同时令用户的电脑面临私密被窃的风险。这起事件发生后，SONY BMG发布了一个软件补丁敷衍了事，却导致用户的愤怒情绪更加高涨，并倡议永远抵制索尼产品。最终数百万张CD不得不被收回，甚至美国国土安全部也对索尼发出警告。今年8月中旬发生的电池回收事件进一步损害了索尼的形象，由于索尼制造的笔记本电脑电池存在安全隐患，戴尔宣布回收410万颗索尼电池，索尼因此蒙受200亿日元的损失。

索尼一直努力为PS3树立高端形象，然而PS3的几大核心战略都不是索尼的长处。60年前，索尼创始人井深大和盛田昭夫定下了"绝不模仿他人"的原则，这一原则成就了技术和创新的索尼，却在多媒体时代里成为索尼的桎梏。二十几年来，索尼总是梦想着用自己的产品推广自己的标准，Betamax的录像机、MD音乐播放器、PSP的UMD……然而每次总是以失败告终。蓝光出师未捷便险象环生，HD-DVD如今在美国形势大好，而蓝光的未来却一片黯淡。在网络服务上，索尼技术和基础都不可能与微软相提并论，更何况一个是资金储备只有60亿美元的清贫贵族，而另一位是拥有380亿美元的天下豪富。由于蓝光带来的成本负担，著名投资银行高盛集团预计PS3本财年将为索尼带来20亿美元的亏损。国际广告巨头Publicis的娱乐媒体专家Rishad Tobaccowala认为"索尼已经赌上了全部身家"。

1946年5月7日，20多人挤在白木屋百货公司一间33平米的房间里，39岁的井深大宣读了创业企划书：建立一个自由豁达、轻松愉快的理想工厂，技术人员应以执着的信念淋漓尽致地发挥他们最佳的技能……索尼的这段创业历史一直在经济界内传为佳话，然而

曾经的“工程师乐园”如今正因为同样的问题而陷入困境。为了成功，工程师们组成了一个个小小的开发团队，彼此之间互相竞争。索尼集团的内部结构错综复杂，存在利益冲突关系的部门不在少数，即使是同一部门，不同的研发队伍也常常明争暗斗。这种混乱的局面被外界称为“索尼内战”。前SCEI首席技术官冈本伸一就是在这样的内战中离开了索尼，成立了一家自己的公司。“这曾经是索尼的立足之本，但已经不适合当前的形势。从80年代起我就已经意识到这一点，在半导体和软件技术时代，需要有开发团队的大规模合作，而在索尼，工程师们希望自己发明新产品。”在索尼担任过首席技术官的工程师们大多有着同样的看法，前美国索尼首席技术官菲尔·怀瑟曾经掌管着Sony Connect网络娱乐服务，他曾经努力将硬件、软件和服务部门整合在一起，结果却无疾而终。Sony Connect（索尼连线）被《纽约时报》讥讽为“Sony Disconnect”（索尼掉线）。

研发团队间的敌对关系是索尼长期以来遗留下来的顽疾，改变组织机构是索尼高层们的头等大事。索尼著名工程师土井利忠、前社长出井伸之都曾进行过机构改革的尝试，结果全部因为索尼深入骨髓的工程师思想和体系而失败。不过这些前人的脚步为后来者踩出了一条通往胜利的道路。2005年春，霍华德·斯特林格就任CEO，进行了索尼有史以来最大规模的一次机构改革。斯特林格的新口号是“索尼大团结”（Sony United），将游戏、电影、音乐、电子等部门实力集结于一体的蓝光是“索尼大团结”的一次深刻考验。

“只有PS3发售后，游戏技术才会迎来一次真正的飞跃。” ——平井一夫

步履蹒跚

久多良木健的TGS基调演讲单调乏味，Gamespot、IGN等欧美著名游戏媒体记者在即时更新的现场报道中屡次表现出厌烦情绪——人们期待着久多良木健在演讲中公开PS3的神秘大作，然而通篇演讲几乎是完全不着调，除了几段游戏影像外，题为“PS3创造的次世代之娱乐”的演讲却对PS3的机能甚少提及，反而大谈搜索引擎。E3的灰头土脸仿佛让久多良木健已经无法再像去年那样昂首挺胸拿出一堆CG动画，肆无忌惮地嘲笑竞争对手。就在演讲结束，部分记者意兴阑珊地散去时，却发生了充满戏剧性的一幕——久多良木健在与《日经BP》记者的对话中出人意料地爆出了本届TGS的头条新闻——PS3低端版本添加HDMI，并降价至49980日元！

PS3的降价消息实在是来得太突然，以至于让很多知名媒体的记者错过了见证这一历史时刻的机会。没有人想到索尼会将如此重要的新闻留给一个非正式的场合，主机降价这种可大幅刺激市场的利好消息本该敲锣打鼓、广而告之，而索尼似乎却生怕人们知道——从战略角度而言，PS3的降价绝不是一件光彩的事。日本Retela Crea证券投资情报部长井原翼认为，PS3的降价是索尼价格战略失败的标志，从欧版延期、PS3降价等事件可以看出，PS3战略本身缺乏一致性，索尼一直被竞争对手牵着鼻子走。“在PS3上市之前就降低价格，这样的举动实在荒谬！”井原翼说。

PS3宣布降价当日，索尼股价下跌了1.9%，大多数分析家和投资者对PS3的此次降价措施持否定态度。发售计划的一再变动表明索尼对PS3的准备严重不足，1万日元的价格降幅将会令其已经十分严峻的财务形势面临更加危险的境地。今年4月，索尼宣布本财年其游戏部的净亏损额将会达到1000亿日元，PS3的此次调价将会令其亏损额至少增加200亿日元。

目前PS3的发售计划还存在诸多疑点，60GB版本出货价是否会有同样幅度的降幅？两种版本的首批出货量比例是否会因此发生重大变化？美版是否很快就会接着降价？美国是PS3的主力市场，索尼迫切地需要PS3来镇压野火般蔓延的HD-DVD市场，然而降价的却是战略意义相对较弱的日版PS3。虽然SCEA总裁平井一夫明确表示美版PS3并没有降价计划，但联想到PS3发售计划的接连变动，美版的突发性降价并不为奇。混乱不堪的PS3和蓝光战略体现了索尼大改革初期机构磨合存在的严重问题，作为战略重心的蓝光更是成为全盘计划中最大的不确定性因素，任何闪失都有可能导致灾难性后果。今年7月，蓝光芯片的良品率问题已经导致了PS3的欧版计划大幅变更，白白错过了至关重要的圣诞商季，日美的首发数量也锐减到了三分之一。制定媒体规格标准是一项涉及面极广的重大战略，缺乏统一行动力的索尼在这一方面从未打过胜仗。90年代的DVD之争也是以索尼的彻底缴械告终，东芝获得了绝大多数DVD光碟和播放器的权利金。在斯特林格的统率下，蓝光战略的初期发展相当顺利，美国的电脑制造商、绝大多数好莱坞片商以及亚洲的消费电子巨头都加盟到蓝光阵营中，结果索尼却在蓝光最引以为傲的技术上狠狠地摔了一跤，蓝光的生产进度大大落后于HD-DVD，甚至容量也略有不及——目前多数HD-DVD都达到了双层面30GB的容量，而蓝光首批光碟大多只有单层面25GB的容量。HD-DVD的高画质获得了用户的赞赏，好莱坞对其初步表现也十分满意。

“每一次技术革新都会给开发团队带来技术挑战，如果大家都说那只是小菜一碟，那肯定不是一部为未来准备的主机，将不会有发展的空间。”平井一夫在E3上说，索尼是市场的领导者，有责任推动业界的发展。“只有PS3发售后，游戏技术才会迎来一次真正的飞跃。”

索尼的技术虽然存在各种缺陷，但对于业界的整体走向有着清晰的把握。游戏业的这一次更新换代出现在较为尴尬的时期，PS和PS2上市时，新一代的光碟技术都已经相当成熟，而PS3却出现在次世代光碟格式的起步时期，令游戏硬件商处于两难的境地：微软和任天堂选择了成本低廉的DVD，但生命周期可能会因为次世代光碟格式的大规模普及而大大缩短；索尼选择了蓝光，虽然成本较高，却为长远发展准备了一台一步到位的主机。PS3的理论性能也要高于X360，不过在初期人们将无法看到两个平台的差距，Epic Games创始人斯威尼说：“比起X360，将PS3的性能发挥到极限需要投入两倍的精力，否则二者之间的差距是微乎其微的。”而随着游戏开发环境的成熟，PS3的性能优势将使其具备强大的后劲。《FAMI通》总编辑浜村弘一认为，PS3的技术远远超越对手，生命周期至少可达10年，因此即使初期发展艰难，最终仍然会占据最大的市场份额。索尼选择了一条先苦后甜的发展道路，在蓝光的成本降到普及化价位之前，PS3将会在险象环生的危境中蹒跚前进。

三年计划

Q Entertainment首席执行官内海州人曾经是索尼PS事业部的高层行政人员，在90年代中期，他跟随着久多良木健征战南北，打倒了世嘉和任天堂。不过在他的记忆中，久多良木健最畏惧的对手并非来自日本国内——早在Xbox上市的好几年前，久多良木健就在一次内部会议中告诉他的谋臣们：微软将会是最终的敌人。“那时我根本不知道他在说什么，我在想他是不是锈逗了？”如今回忆起那一幕，内海州人不能不佩服久多良木健过人的远见，PS诞生之前，他已经预测了客厅里的战争，如今在这场战争里，他终于将与最终的敌人进行一场殊死的搏斗。

J Allard是一个登山运动爱好者，他喜欢攀登，无论是运动还是事业。1999年，Allard说服比尔·盖茨创造一台游戏机，将他们的势力渗透到千家万户的客厅之中。6年后，Allard说，他终于看到了峰顶。

“这绝对是我们做过的最具野心的产品之一。”微软CEO鲍尔默说，对于Allard，他的评价是“有点疯狂”。按照游戏业的通常标准，主机厂商是在游戏机生命周期的最后两年才开始盈利，只有在这时，庞大的研发成本和硬件亏损才终于被丰厚的权利金所填补。Allard的战略却有点不同——Xbox在美国的月销量一度超越PS2时，微软将赌注全部放到了X360上。Allard喜欢Neal Stephenson的科幻小说《雪崩》，他希望次世代能够与小说中描述的虚拟世界更加接近，

他要求X360的所有开发组员阅读《雪崩》，希望将虚拟幻境Metaverse带给大众。HD时代正在降临，进化的不仅仅是画面解析度，而是一个高度逼真的虚拟网络世界。为了让游戏开发者们对他们提出的HD理念有深入的感受，2005年游戏开发者大会上，Allard的演讲之后，微软向与会的开发者送出了1000台HDTV。

1994年1月，25岁的Allard写了一份名为《Windows：互联网的下一个杀手锏》的建议书，书中提出了"环绕"和"拓展"的概念。如今这一概念从Windows拓展到了游戏机。X360的"360度环绕"概念意图很明显——让微软的标准和产品360度环绕在人们生活的方方面面。比尔·盖茨在今年E3展上公开了LIVE ANYWHERE计划，VISTA、X360和手机的全面整合初露端倪，微软的战略全景徐徐展开。作为其中的一个重要战略环节，X360的胜利至关重要，已经砸进了40亿美元的微软不介意继续挥霍。

2000年情人节，鲍尔默和盖茨在持续了整整一天的会议中度过，在这个会议上，Allard提出了Xbox的"三年计划"。Xbox是微软的一个鱼饵，其作用在于吸引第三方上钩。Xbox在美国上市3年后，销售势头与PS2基本持平，这对于第三方是一个巨大的诱惑。硬件商势力的均衡对所有第三方都有极大的好处，新平台的出现令潜在用户群扩大，且第一方对第三方的争夺必然会带来更好的权利金条件以及各种经济和技术支持，更何况是微软这种舍得砸钱的大型企业。X360发售后，欧美绝大多数游戏公司将索尼和微软放到了同等重要的位置，凡叫得上名字的游戏大多选择了跨平台发展。PS3遇上的困境更是为微软说服第三方增加了砝码，从E3到莱比锡游戏展再到TGS，微软一直在不断地公布从索尼手中抢来的游戏。但，微软仍然没有勇气喊出"所有游戏在此集结"的口号，因为在全球最大的游戏出口大国，X360仍然在无奈而艰难地跋涉，日本厂商的顽固排外远远超乎微软的预料。

"既然他们想要战争，就给他们战争。"

战争宣言

"既然他们想要战争，就给他们战争。"酷似士官长的斯巴达战士遥望远方冲天的战火，语气坚定地发布了战争宣言。

最近微软的预告片总是话中有话，E3展的《光环3》预告片打出了"2007结束战斗"的口号，暗示着微软2007年内打败索尼的决心。而在西班牙巴塞罗那X06大会上火热出炉的《光环战争》再次打出了微软的宣战口号。PS3即将发售，战争即将开始，而微软将正面迎战！

PS3的降价是索尼抛给微软的一封战书。次世代战争尚未真正开始，价格战已经打得热火朝天，这场爆发在"日出之国"的战争必然会杀得天昏地暗、血流成河。在三大次世代主机中，X360是性价比最高的一部，新套装推出后，其实际价格将会比WII还低。微软对日本玩家的关怀可谓无微不至。不过长期以来，微软在日本一直是用热脸贴冷屁股，无论怎么努力，日本的厂商和消费者就是不领情。微软深知日本市场的重要性，为了推广Xbox，比尔·盖茨接连两次参加了东京游戏展，Xbox日本首卖时也亲自到场助阵。然而日本人的品牌忠诚度很高，新品牌要想打开市场难度极大，来自国外的新品牌要想打开局面更加不容易。Xbox在日本非但没有起到微软预期的导入作用，反而为X360的发展造成了巨大的障碍。严重缺乏日式游戏的Xbox已经让日本玩家对"Xbox"这一品牌产生极不友好的印象，因此X360在日本的首发成绩还不到当初Xbox的一半。

游戏是一种有着明显文化特征的娱乐产品，没有适合当地玩家的游戏，性价比再高的主机也只是一堆废铁。没有本土第三方的支持，微软无论如何也无法打开日本市场。日本IT企业保守念旧，排外意识根深蒂固，在第一方与第三方关系微妙的游戏业界表现得尤其明显。日本游戏业长期呈现一级化格局，第三方没有跨平台的选择，因此索尼对第三方有着极强的约束力，而支持微软就意味着得罪索尼，在次世代局势不明朗的情况下，多数厂商选择了观望。微软虽然向第三方开出了各种优惠条件，多数厂商只是尝试性地推出了低成本的小品级游戏，主力仍然放在索尼阵营。为了打破僵局，微软需要找到突破口。

从第三方厂商中单飞的名制作人成为微软最好的突破口，收买个人远比收买企业容易，而有了这些名制作人的指挥，微软就可以利用自己的资金和人力优势打造自己的日式大作。坂口博信无疑是微软最有价值的一次投资，他不仅为微软带来了两款日式RPG大作，也带来了大批日本游戏业的精英——《失落的奥德赛》的制作组成员就有很大一部分是由坂口博信从Square Enix挖来的。目前由坂口博信率领的开发团队约有300人，这批团队将会成为微软开拓日本市场的中坚力量。

《蓝龙》与《失落的奥德赛》将会是X360日本战略出现转折的希望，年末的《蓝龙》X360套装必然会大幅促进X360的销量，其销量提升的幅度将成为第三方衡量X360支持力度的标尺。身为SCE头号重臣的SE也在积极评估对X360的支持力度。据《华尔街日报》报道，Square Enix正密切关注《蓝龙》的销售前景，如果该作足够畅销，Square Enix将可能把真正的一线大作放到X360上。佐佐木副总裁明确表示，"Square Enix不希望出现一家独大的局面，因此会对三大厂商投入较为平均的支持力度。"日本微软迫切需要一款百万大作，这将会极大地刺激第三方的积极性。而根据《FAMI通》预测，《失落的奥德赛》销量可能将会超过150万套。此外，X360在欧美乐观的前景也为日本厂商开拓国际市场提供了窗口，Capcom作为亲美派的典型代表已经在X360上尝到了甜头，销量已经超过50万的《丧尸围城》，以及销量可能超过百万的《失落的星球》体现了Capcom对微软不遗余力的支持。NBGI的《信赖铃音》、tri-Ace的《Infinite Undiscovery》、Konami的《胜利十一人2007》，这些高品质大作为X360在2007年的日本战略提供了强力的支撑，同时体现了日本第三方试图打破日本游戏业格局的强烈愿望。

"do! do! do!"微软在TGS展前发布会上打出了这个铿锵有力的宣传口号，骄傲地宣布X360将带来有史以来最强大的游戏阵容。利用PS3战略受挫带来的契机，微软正在酝酿一场以改变日本第三方战略部署为目的的猛烈风暴。



站在十字路口的电子游戏

和田洋一在TGS基调演讲中说："第二阶段里充满机会，但需要发行商本身先做出变革。"乱世出英雄，次世代的大变革对于业内的所有企业都是一个发展的契机，这场势均力敌的战争将空前惨烈，但不管结局如何，游戏业将会在这场变革中发展到新的阶段。DFC Intelligence的分析家George Chronis在其研究报告《站在十字路口的电子游戏》中预测，无论哪台主机胜出，到2011年，游戏业的市场规模将会从目前的290亿美元成长到440亿美元！在游戏业的第三阶段里不会出现胜者尽得天下的局面，也不会有一将功成万骨枯的悲壮，三大厂商的市场份额差距将越来越小，而势力均衡的博弈将会为产业的发展带来澎湃的动力！

每年的TGS都会有新的特色涌现出来，这是一个定势；而相应的，我们UCG每年也都会为此打造一个评奖榜单出来，这是一个惯例——一个正在为广大读者接受并喜爱的惯例。

今年的惯例与以往略有不同，由于考虑到以往制作完合刊后再打造榜单的方式未免有些迟缓，于是这次我们特地将"UCG大评奖"与这本TGS合刊同期推出，虽然某些元素或许会因此而缺失(譬如往年的"SHOW GIRL读者票选")，但考虑到要为大家在第一时间内展现出我们身为游戏媒体的前沿视角，这个决定无疑是更加顺应潮流的。

那么，现在就让我们一同来向下面这些TGS上最璀璨的星光致敬，是它们构成了2006年末游戏界的最强音。

TOKYO GAME SHOW 2006
东京游戏展2006 UCG大评奖



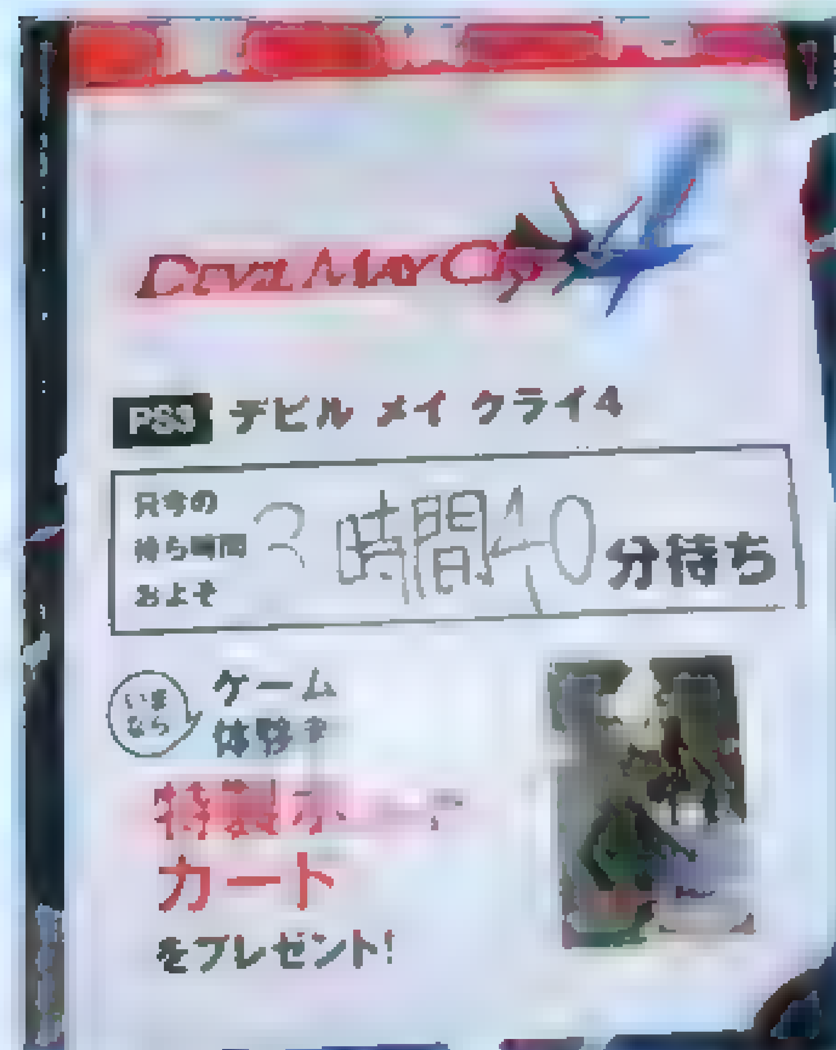
文 D·S

协力 胜负师、邪魔天使

人气最高的展出游戏
《鬼泣4》PS3

在整整三天的TGS大展上，与其说这些精彩的展出游戏是在给玩家提供至高的艺术享受，不如说它们是在考验玩家们的忍耐力更为恰当——几乎每一款大作的试玩台前面都排满了宛若贪吃蛇一样不断激增的人龙，想玩5分钟的游戏？到后面排队去先！





▲不知有多少人因此望而却步……

至于要等多久嘛，一个小时？那是成本！两小时起！您别嫌长，还不能插队。否则犯了众怒的话，后面几百人每人踩你一脚，你医好了也是扁的。

所以，排队时间破纪录地达到3小时40分钟的《鬼泣4》得此殊荣当之无愧。若想试玩一次的话，您这半天时间和双腿基本就都废了……好在Capcom还算厚道，为各个试玩台都配备了舒服的座椅，让每个玩家在未动手柄之前便有久旱逢甘露之感，这有时甚至会让人忘记自己享受的究竟是游戏本身还是休憩的快感。

最具爆炸性的新闻
PS3降价



PS3终于降价了——一个意料之外情理之中的结果。当久多良木健宣布将20GB日版PS3的价位下调10000日元至49800日元并添加HDMI接口时，全场掌声雷动，在这一瞬间，大部分玩家终于觉得PS3离自己似乎并不是那么遥远。

在E3惨遭滑铁卢及经历数度减产延期之变后，SCE从未如此迫切地需要一针数倍剂量的强心剂来重整旗鼓，而降价则是最为直观且最具话题性与震撼力的方式，虽然这对索尼集团那本已捉襟见肘的财务窘境而言无疑是雪上加霜，但这壮士断腕的举动起到的效果则是对竞争对手们的大范围全屏吹飞攻击——微软已经开始公布一系列针锋相对的紧急应措，而任天堂势必也无法作壁上观。相比之下，"添加HDMI接口"只是象征性的倒地追加技而已。



在这最后一役前哨战里，SCE终于成功扳回一城。一片嬉笑怒骂声中，PS3即将迎来11月11日这个审判日。



第一天是兴奋赞叹，第二天是已经习惯惊喜，到第三天就习到下三步骤……

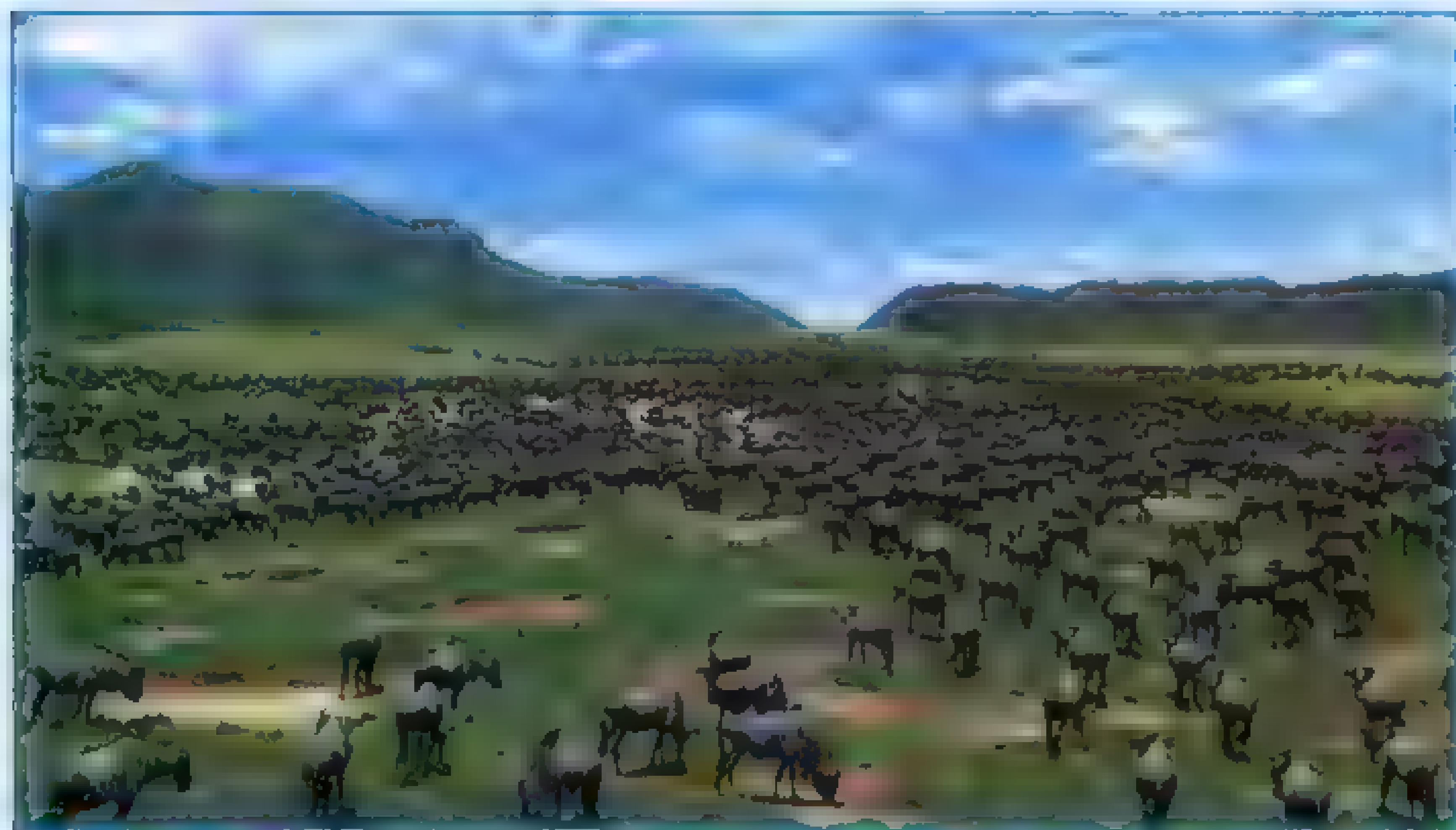


最佳游戏预告片

《非洲》PS3

与其说它是一部游戏预告片，不如说这是一集《人与自然》的素材影像。站在索尼影院的大屏幕前，当你的双眼和耳朵已经渐渐被打打杀杀的各类游戏预告片折磨得几近麻木的时候，霎时出现的热带草原仿佛突然拂来的一阵清风，将你带进了广袤无垠的非洲大陆。在这里，你可以看到在草原上举家迁徙的象群，躺在泥塘里慵懒地打着哈欠的河马，聚在河边轻轻汲水的斑马群，以及正在上演野禽版《Catch me If you can》的羚羊与猎豹。这些动物的一举一动都是那么地逼真与自然，包括皮肤的纹理、肌肉的颤抖与眼神的灵动，置身在这款游戏预告片中的你几乎已经无法找到虚拟与真实的界限。

只是……谁能告诉我们这游戏究竟该怎么玩？



其他入围作品

《白骑士物语》PS3



▲虽然《白骑士物语》的影像带给人的视觉冲击颇有当年《杀戮地带2》的风范，但后者的前车之鉴却未免让人不得不对《白骑士物语》也同样抱有海市蜃楼的观望态度。

《潜龙谍影4》PS3



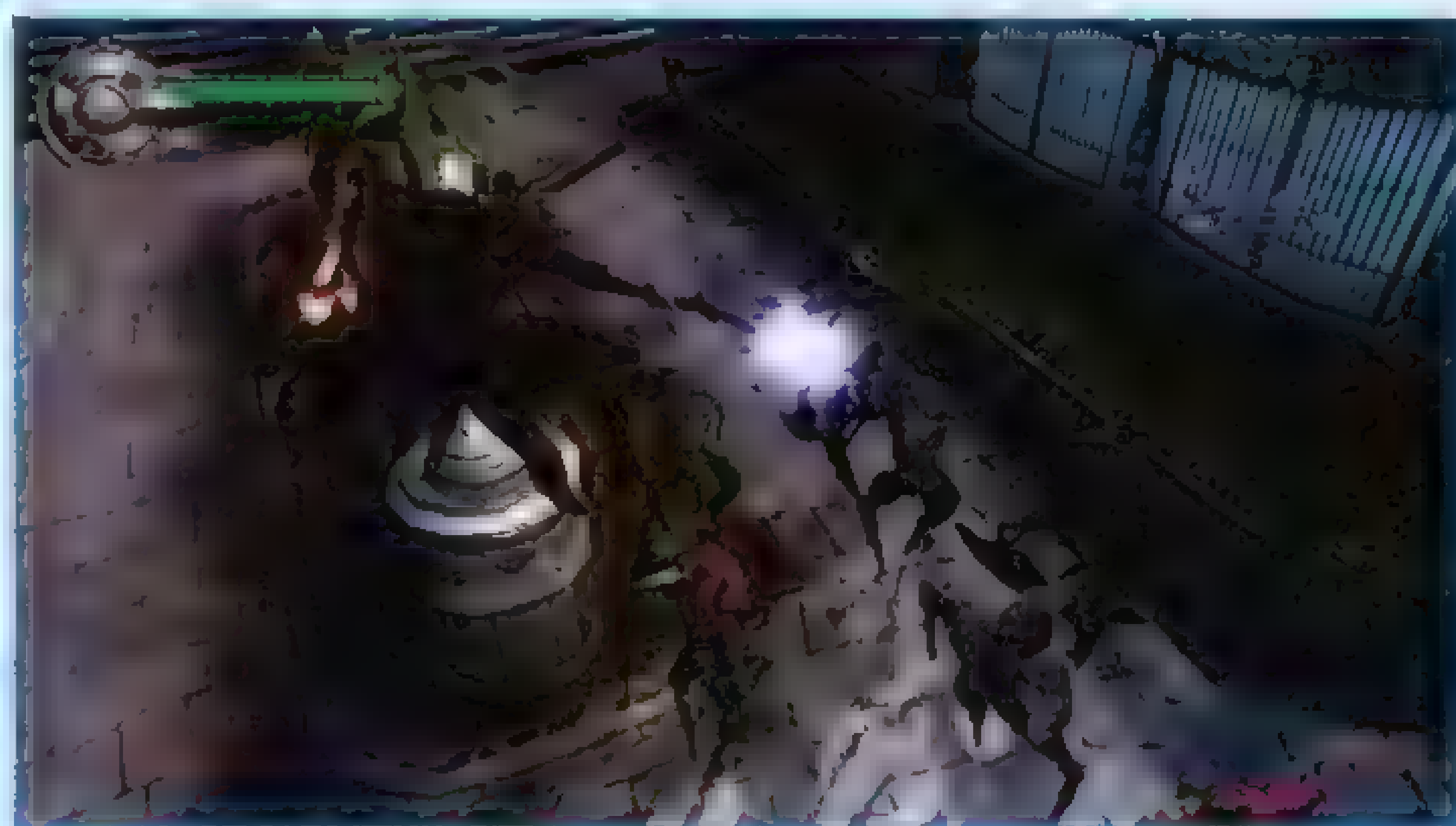
▲《潜龙谍影4》虽然公布了一段全新的高素质影像，但却远没有了E3时带给玩家的新鲜感，而且其中的许多元素过于专业向，故此除了该系列的铁杆玩家之外反响不高。



最佳PS3展出游戏

《鬼泣4》

没有掌声，没有赞叹，没有惊呼——《鬼泣4》足以让人们在试玩时忘掉所有这一切。精致绚丽的画面、爽快绝伦的打击感、酷到掉渣的人设与华丽如舞蹈般的战斗效果……当所有的这一切都集合在一台PS3上的经典续作之时，你还会奢求些什么呢？短短的几分钟试玩时间内，你全身的每一个细胞都会彻底地投入其中，贪婪地享受着每一瞬、每一秒、每一帧带来的游戏快感，甚至会希望时间在这一刻停留为永恒。这并不仅是为了捞回三个小时排队的成本票价，更是一种对待次世代佳作所应有的尊重与态度。



其他入围作品

《山脊赛车7》



▲《山脊赛车7》同样是今年TGS上的大热门之一，但如果没有X360的前作在先，它带来的震撼想必会更加巨大。

《VR战士5》



▲《VR战士5》几乎做到了街机版的完美移植，惟有那一两秒的读盘时间偶尔会提醒我们——这是家用机。



最佳X360展出游戏

《失落的星球：极点危机》

Capcom一向都是新主机的开路先锋，《失落的星球》作为一款原创游戏，无论是游戏素质还是可以预见的游戏发售时的完成度，都几乎是无可挑剔的。架空的科幻世界，强大的物理引擎，优秀的射击手感，逼真的战场效果……再加上明星形像代言，游戏大作普遍具有的商业卖点《失落的星球》一个都没有少。相信李秉宪那"新新硬汉"的形象深入玩家心中只是时间问题。

日本厂商还没有准备好迎接次世代主机的挑战？《失落的星球》也许会在2007年初用事实给予有力的回击。



其他入围作品

《蓝龙》



▲虽然坂口博信的架势是要把《蓝龙》做成次世代的《勇者斗恶龙》，但从目前的游戏素质来看，这条蓝色的小龙还有很长的路要走……

《失落的奥德赛》



▲《失落的奥德赛》磅礴大气的CG动画给人留下了深刻的印象，而从CG场景到即时演算的完美过渡也是一大特色，不过由于完成度较低，目前整体素质还很难看出端倪。

胜负，看来已经定了。　　PS3到底有没有准备好？

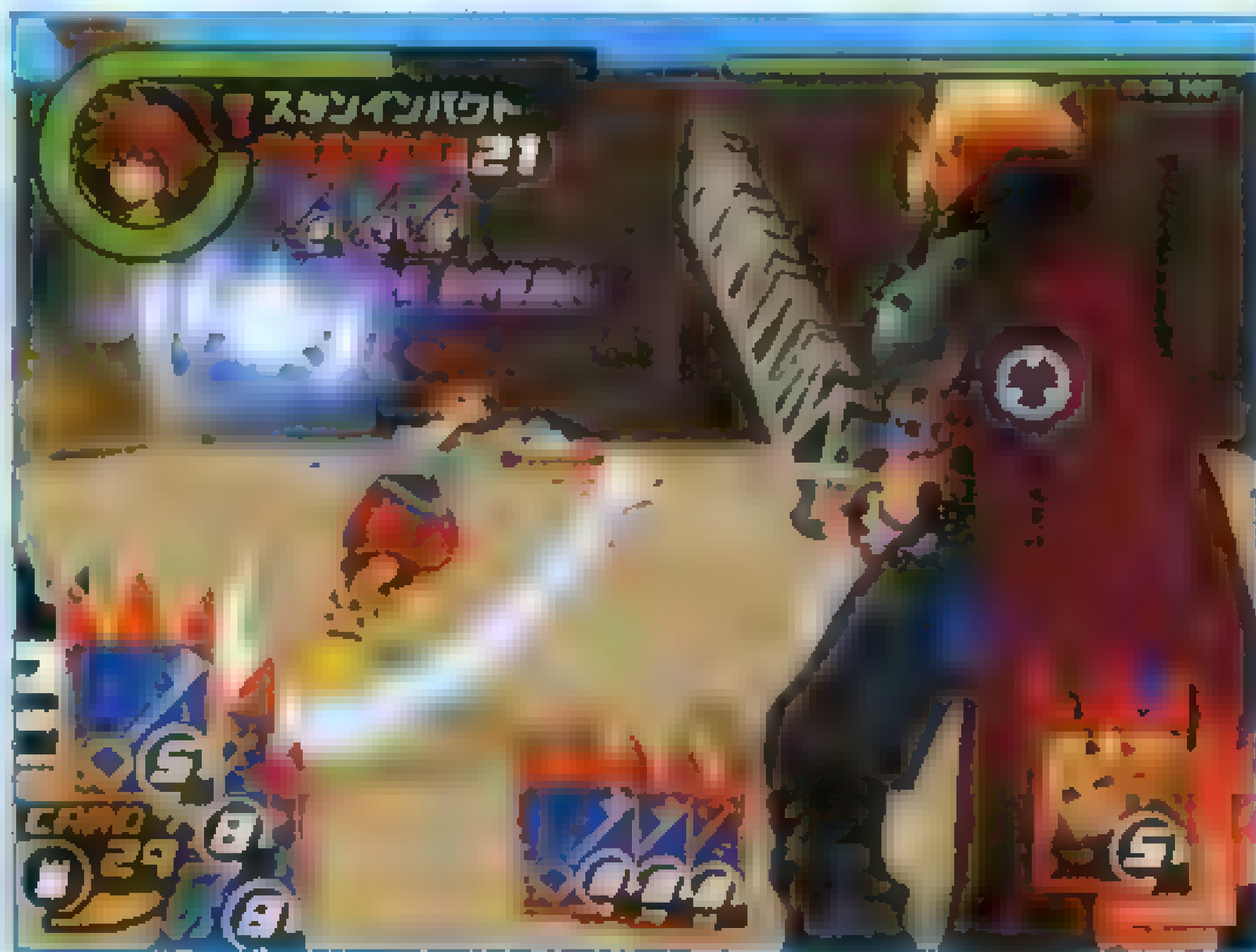


最佳PS2展出游戏

《王国之心2 最终混合版+》

乍看之下只是一碗一如惯例的冷饭之作，但实则不然——Square Enix此次利用二代的引擎将GBA版《王国之心 记忆之链》重新制作到了PS2上，并且还加入了二代的指令反应系统，将其与《王国之心Ⅱ 最终混合版》以两张DVD的形式捆绑销售，这一狠招就足以令买过前作的玩家不得不再次心甘情愿地掏出钱包放一次血了。除此之外，《王国之心Ⅱ 最终混合版》的正篇也会增加诸多新剧情，而且都是FANS最感兴趣的部分。综而观之，冷饭炒到这份上也真是足以令人叹为观止了。相较之下，某些惯炒冷饭的游戏公司真该好好回去面壁反省才是。

只要饭菜香，隔夜又何妨？



其他入围作品

《宿命传说》



▲《宿命传说》PS2重制版是NBGI展台上引起MM们尖叫声最多的游戏——尤其是里昂（CV：绿川光）登场的时候……

《如龙2》

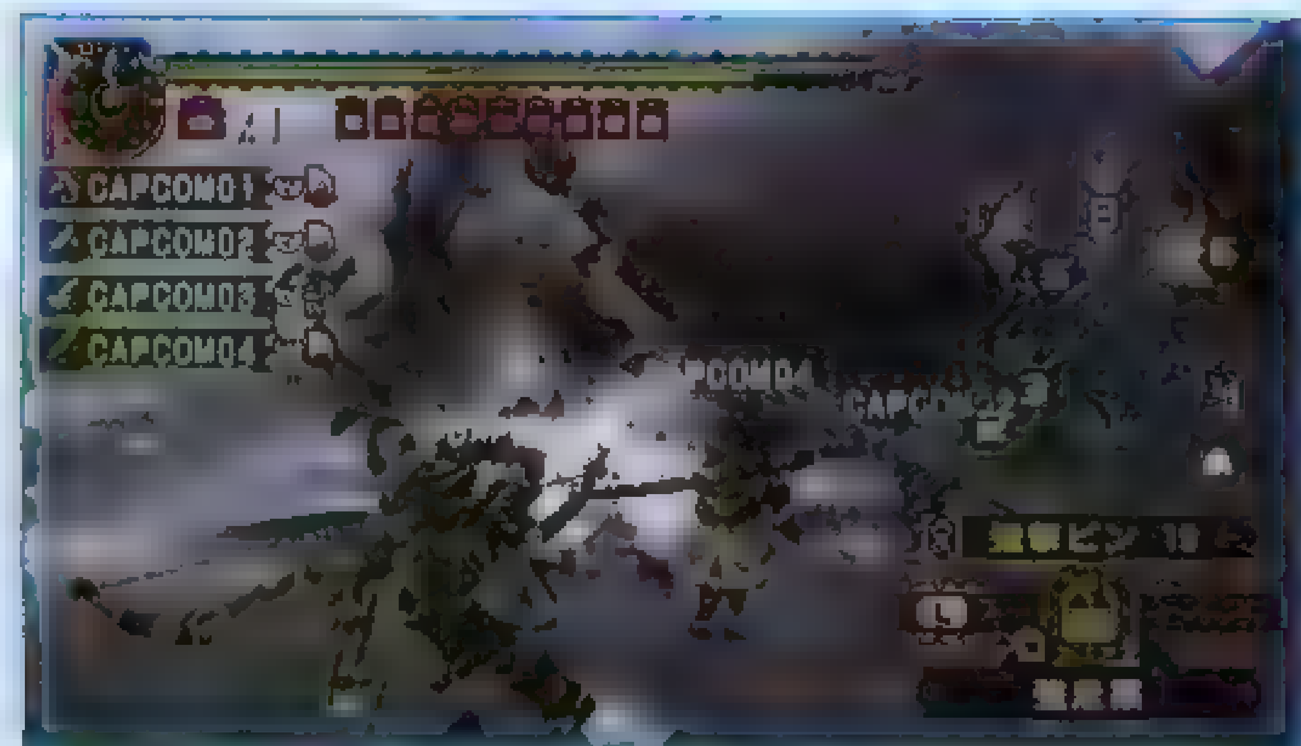


▲黑帮题材永远都是艺术作品中最具暴力美学特征的典范，《如龙2》则将其彻底地融入了游戏领域，并带有浓厚的日式文化色彩。



最佳PSP展出游戏

《怪物猎人携带版 2nd》



在掌机战场上，面对NDS阵营咄咄逼人的攻势，《怪物猎人携带版2nd》可说是PSP方面军为数不多的大将之一。虽然这是一款典型的“挥大剑砍怪物”的游戏，但游戏中讲究的策略、操作与合作才是游戏的精髓所在。不同于其他网络游戏联机的多元化与复杂化，在《怪物猎人》的世界里，你所要做的事情单纯到只剩下“接受任务”与“执行任务”而已，然而在执行任务的途中却充满着无尽的未知与变数，游戏的魅力尽在其中。在人们的压力与琐事与日俱增的现在，这款简单上手却又内蕴无穷的游戏无疑是顺应时代潮流的娱乐先锋。

此外，在Capcom展区那硕大的“猎人工会所”招牌前，排队等待试玩的“见习猎人”们经常三五成群地聚在一起用PSP联机交换“猎人名片”，形成了一道独特的风景线，同时也将游戏的交流性表现得淋漓尽致。



最佳NDS展出游戏

《美妙世界》

在本次TGS上最让人惊讶的NDS游戏非《美妙世界》莫属，这款一开始丝毫没有透露风声的游戏在TGS上大放异彩，获得了试玩玩家的一致好评。野村哲也的人设与《王国之心 记忆之链》制作公司Jupiter组成的梦幻阵容让人非常期待。游戏完全运用到了NDS的机能，十字键操纵上屏幕的角色，触控笔操纵下屏幕的角色，两者同时进行，满足条件后还能发出超炫的合体技。优良的手感配上充满了时尚要素的音乐和画面，难怪现场的女性玩家也对其爱不释手了。



其他入围作品

《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》



▲虽然NDS机能有限，但《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》的地图依然制作得极为精细。此外，游戏还对应Wi-Fi，玩家可以通过登录网络与其他玩家进行对战来测试自己的实力。

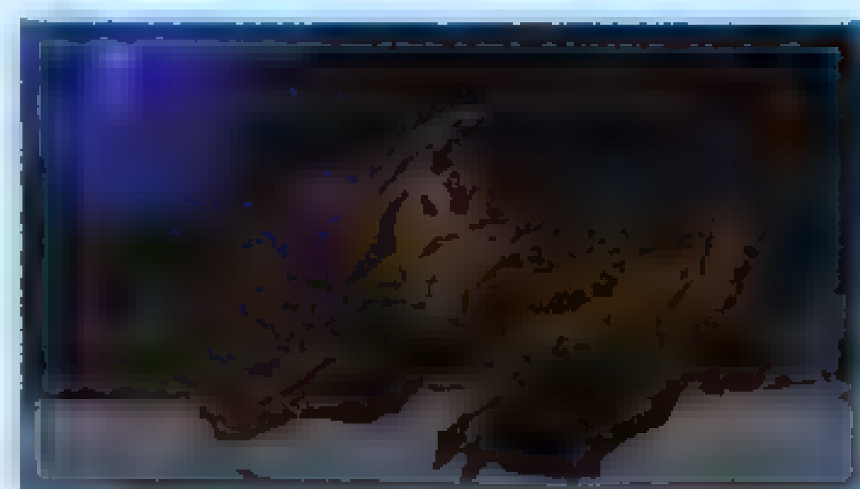
《逆转裁判4》



▲《逆转裁判4》似乎同“《鬼泣》系列”一样牢记着“富不过三代”的祖训，于是在这第四代中更换了主角并调整了系统，但“异议”这等招牌特色还是保留着的。









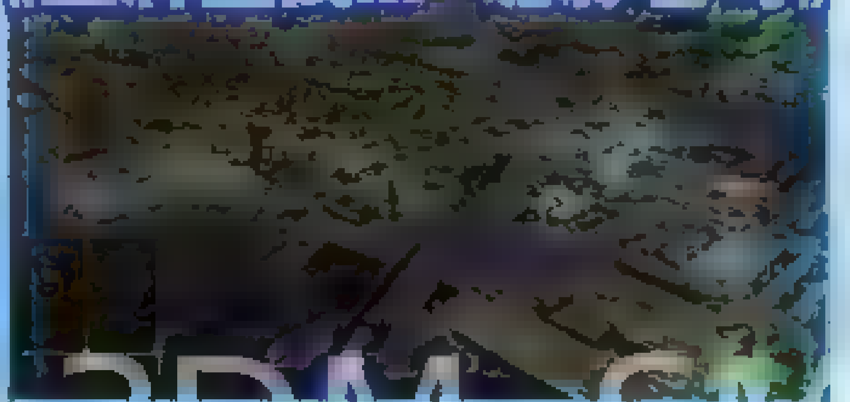
其他入围作品

《潜龙谍影：掌上行动》



▲据美版声优访谈透露，《潜龙谍影：掌上行动》的剧情堪称系列最高。

《皇牌空战X：诡影苍穹》



▲《皇牌空战X：诡影苍穹》具有足以与PS2并驾齐驱的画面表现能力，真正达到了PSP的机能极限。



最有创意的展出游戏
《审判之眼》PS3

这款游戏已经远远超出了电视游戏的范畴，它代表着现今科技水平下纸牌对战游戏的究极形态，将纸牌平铺着放在牌桌上之后，跃动出来的并不仅仅是造型精致的各类怪物，还有游戏制作人员那天马行空的无限创意。姑且不论这款游戏本身的游戏性如何，重要的是，它意味着今后的EYETOY类游戏又多出了一种精彩的娱乐方式，《游戏王》之类以往只能让我们在动漫作品中意淫的3D卡牌对战即将成为现实，这样里程碑式的创新意义甚至远重于游戏素质本身。





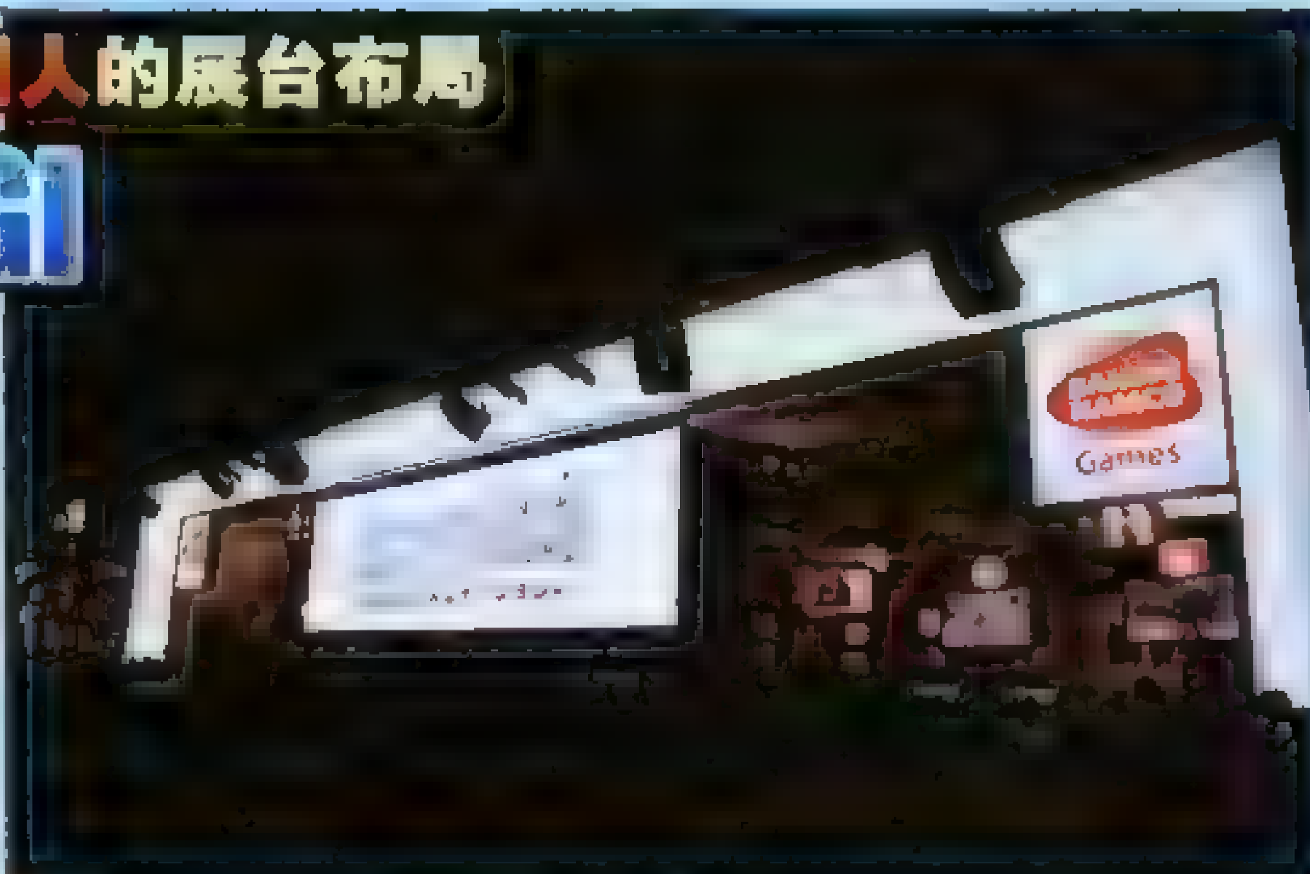
最令人失望的展出游戏
《机密武装：突袭》PS3

这款号称“PS3上的日本第一款FPS”在未发售之前便吸引了诸多游戏媒体的注意，于是在本届TGS上，有幸试玩到此作的我们果然如约体会到了游戏广告语中那“见证历史”的感觉——拖慢、掉帧、延迟、卡机……除了预告影像CG尚可圈可点之外，几乎所有FPS游戏的通病都在这款游戏里暴露无遗。如果游戏成品当真就是这个样子的话，那么它可能就真的要开创日本FPS烂作之先河了。





最吸引人的展台布局
NBGI



TGS上最引人注目的展台是哪个？不是SCE的PS3豪华剧院，也不是微软那紧凑密集的X360新作大本营，更不是宽敞大气的SEGA部落——这些都只能算是割据一方地盘称霸的诸侯。而真正具有王者之气的，当属NBG展台——确切地说是展台正上方的三块超大液晶荧幕板，每一块的面积都足以媲美其他普通展台的主屏幕，它们时而分之，时而聚之，影像内容也随之不停变换成4：3与16：9的比例，这种“恢宏”的场面可不是随便在哪家电玩商店里都能看到的。

不过，这个个性的展台也给亲历现场的小编们带来了不小的麻烦，譬如当邪魔天使接到D·S电话约定“在NBGI大屏幕下集合”的通知匆忙赶去后，赫然发现屏幕已经一分为三了……



最吝啬的展台
Square Enix

今年E3展的时候，这家公司对待媒体的仇视态度便令小编们记忆犹新。如果说他们在美国的遮遮掩掩是为了保护知识产权与民族气节的话，那么这次在TGS这个主场上愈加变本加厉就实在有些说不过去了——展馆内不许拍照摄影不说，还在展馆四周安排了众多流动便衣，身手敏捷得不亚于政府特工，但凡你掏出相机有一星半点的非分之想，立时便会有一个硕大的“摄影禁止”招牌客客气气地被举到自己鼻尖——哪怕你是站在周围其他厂商展台内也不例外。人家就是坚信“酒香不怕巷子深”，你能把他怎么样？可想而知眼下杂志上的这几张展台照片小编们是费了怎样的九牛二虎之力才搞回来的……





最友善的展台
Koei



相比吝啬到令人发指的Square Enix，Koei展台的态度则像它的会长襟川惠子女王一样，大度、雍容、热情、充满了爱心。也许到这里来的大都是可爱、娇美、心心眼乱飞的女性玩家，所以对外非常的宽容。（笑）去拿媒体碟的时候，工作人员会亲切地将媒体碟以及宣传手册递到你的手上，还告诉媒体碟里有哪些内容，服务之周到让人感动。EVENT时虽然所有厂商都规定不许拍照、摄影，但只要你拿出记者证，工作人员就会很热心地带你到前排去找一个视野好的地方，还会告诉你下一个EVENT的时间是什么时候。而在试玩游戏的展区，没有挂一个“禁止摄影拍照”的牌子，也就是说随便拍，往死里拍，拍到你的胶卷用完、记忆棒没空间为止都没有人来阻止你！唉，如果所有厂商像Koei一样那该有多好啊。



最吸引人的展台活动
Tecmo 夏威夷热舞

在观众流量将近20万人的三天展会中，哪个展台活动是在男性观众中人气最高的？Koei的声优见面会？Konami的小岛秀夫访谈？错，Tecmo用一水清凉剔透的泳装MM给了所有妄图以游戏本身吸引观众的厂商们一记响亮的耳光。每当Tecmo展台的活动铃声响起时，附近的观众们就仿佛是一群闻到鱼腥味的猫，两耳一竖便三步并两步地赶将过来，继而在大批性感美女的热舞攻势下，展台前围观人群的聚集数量仿佛核聚变下的细胞分裂一样呈几何级数递增。

在Tecmo的肉弹攻势之下，其他的展台活动与其相比简直单纯得像是一群童子军的冒险。



SHOW GIRL们都穿得好严实……orz



最让人过目不忘的SHOWGIRL
SCE



本次SHOW GIRL的整体质量与前两年相比下降了不少，本以为要选出过目不忘的SHOW GRL会比较困难，但最后SCE的展台小姐(们)居然毫无争议地获此殊荣。SCE小姐就姿色来说绝不占优势，衣着也不清凉，不过"从她们友善的眼神，整齐的服装，我完全能够感觉到她们的诚意。"除了训练有素和具有亲和力之外，数量惊人是SCE小姐的最大特色。TGS第一天开幕和最后一天谢幕时，160名SCE小姐会一字排开，这阵势有近80米长，最不可思议的地方是160名小姐的身高几乎都一样，此景异常壮观。这80米长度光跑就要花上10秒，别说一个个看了。SCE在这次TGS如何卯足了劲，由此可见一斑。



消暑特别贡献奖
《死或生极限沙滩排球2》X360

尽管幕张的九月秋意袭人，不过TGS会场中的火热气氛依然势不可挡。如果您刚好在会场，在漫无目的的左右奔波中疲惫不堪，那么我会推荐您先在自动贩卖机上挑一罐运动型饮料，然后移驾前往Tecmo展台的大屏幕下，观看《DOAX2》的宣传影像。在一段1分14秒的CG动画和一段7分05秒的即时演算宣传片中，排球出现的画面不会超过3秒，你只能看到九位身材火辣的性感美女换穿100种以上的各式泳衣，以各种撩人的姿态展现令张诱人的身体曲线。在掌握了"节俭致富"的设计精髓后，有些泳装的布料可能还比不上一条领带。这样醉翁之意不在酒的体育游戏，运动的可能只是男性玩家的荷尔蒙。



▲《死或生极限沙滩排球2》的卖点是什么？沙滩排球？泳装秀？迷你游戏？不不不，你们都错了，它的卖点在于能够为男性玩家们提供无限的YY之源。



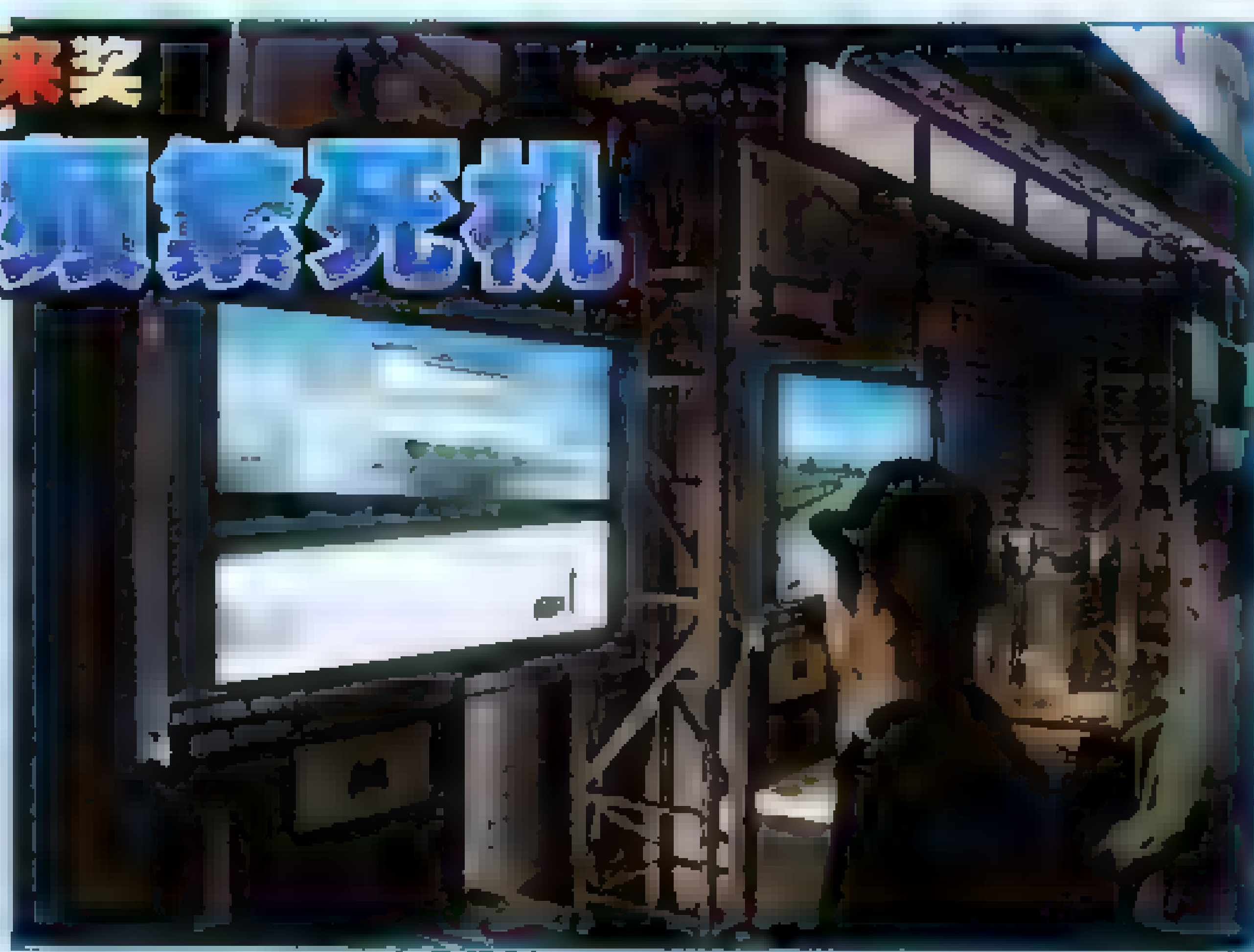
出师未捷身先死奖
《战争机器》X360

这款游戏曾在E3上有着出色的展出效果与热烈反响，从目前的预告片及试玩影像看来，这款游戏绝对堪称X360上的一线大作。但不幸的是，对于血腥暴力过于敏感的日本游戏审核机构却无情地将其拒之于TGS大门外，使得本作只在内部会议上露出一面了事，不由让人扼腕。或许《战争机器》那满屏乱飚的血浆确实让人有些反胃，但是相比《死或生极限沙滩排球2》及某些COSPLAY的大胆尺度而言，这又算得了什么？





死去活来奖
PS3频繁死机



如果说这次TGS上索尼集团有出什么洋相的话，那么非PS3的频繁死机莫属了。这款集万千焦点于一身的皇室贵族显然还没有适应这种大场面的气氛，在众目睽睽之下频频"晕场"——几乎每一台PS3的试玩机都有过死机现象，以至于SCE的工作人员无数次不厌其烦将其从试玩台最下面取出重新调试，看着储机柜中那巨大的风扇，我们在胆战心惊之余不免为PS3的散热能力捏了把汗。

游戏类型各部门大奖(可试玩游戏)

类型	获奖作品
ACT	**《鬼泣4》(PS3)** 《天剑》(PS3)、《怪物猎人P2》(PSP)、《失落的星球：极点危机》(X360)、《潜龙谍影：掌上行动》(PSP)、《如龙2》(PS2)
RPG	**《信赖铃音 肖邦之梦》(X360)** 《蓝龙》(X360)、《失落的奥德赛》(X360)、《王国之心2 最终混合版+》(PS2)、《宿命传说》(PS2)
AVG	[illegible] 《逆转裁判4》(NDS) 《怪物王国：未知领域(暂名)》(PS3)
S·RPG	[illegible] 《超级机器人大战XO》(X360) 《圣女贞德》(PSP)
A·RPG	**《光明力量EXA》(PS2)** 《风来的西林》(NDS) 《光明之风》(PS3)
FTG	**《VR战士5》(PS3)** 《龙珠Z 电光石火NEO》(PS2) 《死神BLEACH DS 2ND》(NDS)
STG	**《皇牌空战X》(PSP)** 《风神传说》(X360)、《战鹰》(PS3)
SLG	[illegible] 《三国志XI》(PS2)
SPG	**《VR网球3》(PS3)** 《大众高尔夫5》(PS3) 《WE10 无所不在·进化版》(PSP) 《WE10DS》(NDS)
FPS	**《抵抗 毁灭人类》(PS3)** 《机动战士高达 特洛伊计划》(X360) 《机密武装：突袭》(PS3)
RAC	**《山脊赛车7》(PS3)** 《GT赛车HD》(PS3)、《机车风暴》(PS3)、《F1锦标赛(暂名)》(PS3)
TAB	**《审判之眼》(PS3)** 无

后记

新兴奋、新感动、新时代。TGS2006果然没有食言，它让我们切身地体会到了这一点。PS3的全面复苏、X360的日系战略、Wii的蠢蠢欲动……我们完全可以预见到，即将到来的年末两月中将会掀起何等的业界风暴。在三方势力愈趋平衡的现在，这有可能将是主机战争中最为惨烈的一役。而身处在这台风眼之中的我们，也同样感受到了前所未有的兴奋、紧张、不安与期冀。次世代战争剑指何方？答案马上就要揭晓了……



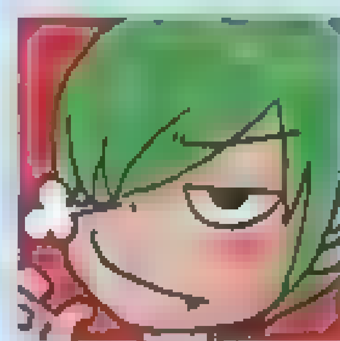
文 卡伦 插画 大魔王

月是故乡明

9月19日，在我们启程的前一天深夜，泰国忽然发生了军事政变，现任政府在几个小时内即被推翻。

9月20日，在前往机场的途中，安倍晋三当选为日本自民党新总裁，这实际上也提前宣告了小泉纯一郎在六天后的下台。

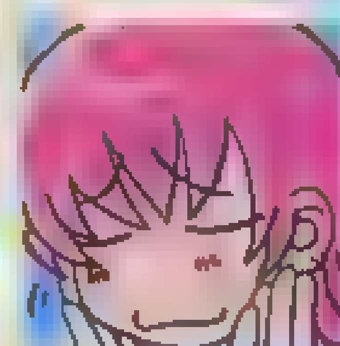
以上都是国际形势，但再联想到后来的飞机晚点导致日元无法换取、租手机的店下班等一系列事情……仿佛从一开始，这趟日本之旅便呈现出了山雨欲来风满楼之势……



D·S：UCG TGS TEAM次席美女鉴定师（首席是胜负师），怀着对SHOW GIRL的宇宙霹雳无限极度憧憬踏上了东瀛之旅……



邪魔天使：UCG TGS TEAM首席翻译（自称），眼中只有PS3，眼中只有PS3，眼中只有PS3，眼中只有PS3……



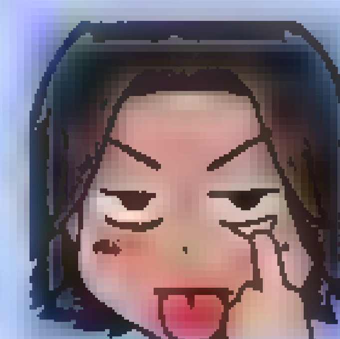
卡伦：UCG TGS TEAM非首席文字编辑（货真价实），抱着对必定劳累数日的失落及对无数ACG神品的憧憬又一次登上了前往东京的飞机……



多边形：UCG TGS TEAM首席摄影师（其实是浪得虚名）。心怀对《MGS4》的猛烈期待以及对SHOW GIRL的无限憧憬，踏上了二度东瀛之旅。



十六夜：背负着试玩宿命的小编。为了完成自己的任务，他踢飞了挡在面前的一切……



Gouki：以上各种“师”的官方指定陪同代表，同时兼任影像指导（其实是胡指瞎导）以及游戏试玩（其实是爱玩咋玩）的工作。

并不愉快的开始

9月20日

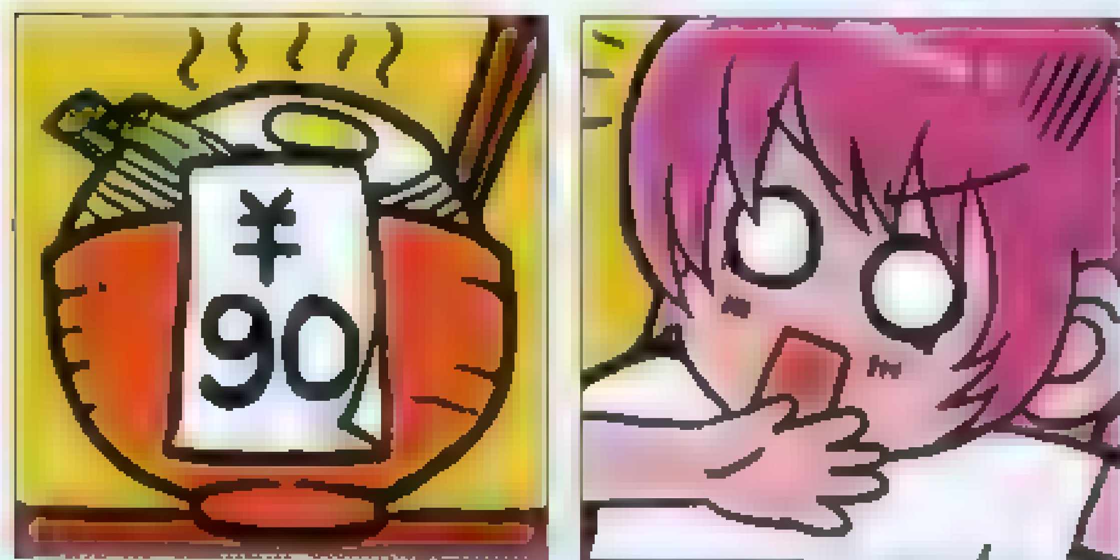
同上次一样，这次我们依然是要先坐车前往广州再乘飞机去日本。虽然两个小时的车程显得有些漫长，但倒一点都不无聊。车上众人从泰国政变聊到火车抢劫，从最不愁吃的职业——美食杂志编辑谈到可以进行空间跳跃的虫洞，就这样天南地北地侃着侃着，广州白云机场也在不知不觉间出现在了我们面前。但也就是在这里，卡伦遭遇了一生中最难忘的一顿午饭……

“肚子饿了，找个地方吃饭吧。”

“先办好登机牌再说，候机室里还有吃饭的地方嘛。”

“对对，我听说广州机场的餐厅已经完全平价了，就和外面差不多。”

七嘴八舌办好了机票后，众人来到了候机室内的一家咖啡厅内(里面就这一家还能算饭店)，但菜单一上来我们就傻眼了：牛肉面90元、土豆鱼腩饭85元，易拉罐装可乐30元，甚至加一碗小米饭也要二十元……坐都坐下了，怎么办？站起来走人不是不可以，但也太丢脸了。我们面面相觑，最后还是咬了咬牙，心中滴着血做出了决定——吃！身为男人绝不能丢了脸面！



“广州机场的平价饭就是这样的？”我一边吃着与平时快餐毫无二致的饭菜一边问GOUKI。他摸了摸头，讪讪地说道：“情报有时候也会出问题嘛……”

在立下了绝对不会再在候机室内吃饭的誓言后，我们离开了咖啡厅，并在又等了一个多小时后登上了飞机。登机时间晚了十几分钟，不过这点倒是没人在意，反正时间又不长，不过那时谁都没想到，这只是灾难的开始而已……

在低沉的轰鸣声中，飞机驶向了跑道。由于昨天一整天都在整理资料，晚上也都忙着收拾东西，UCG TGS TEAM中有好几个人都是一坐在座位上就进入了梦乡。可这时问题来了，飞机竟然停在跑道上一个小时没挪窝。

“嗯？已经到日本了吗……”刚刚睡醒的多边形打了个呵欠，懒洋洋地问道。而也就是在这时，广播中传来了甜美的女声。

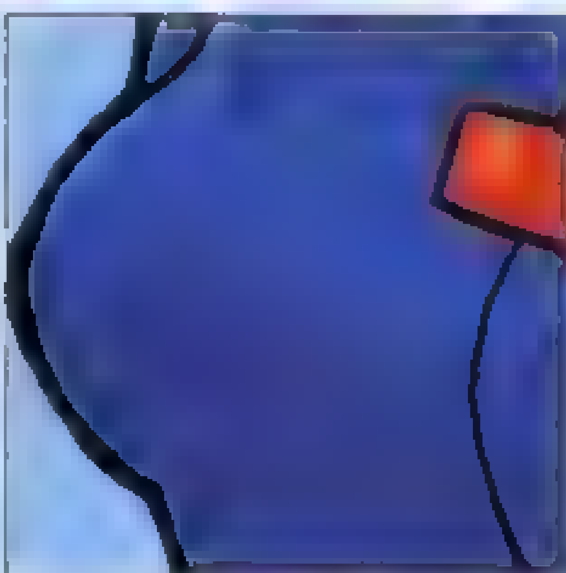
“各位乘客，我们很抱歉地通知您，飞机因为引擎发现了故障暂时无法起飞，将退回至原位置进行修理工作。请各位静心等待，我们为给您造成的不便表示由衷的歉意……”

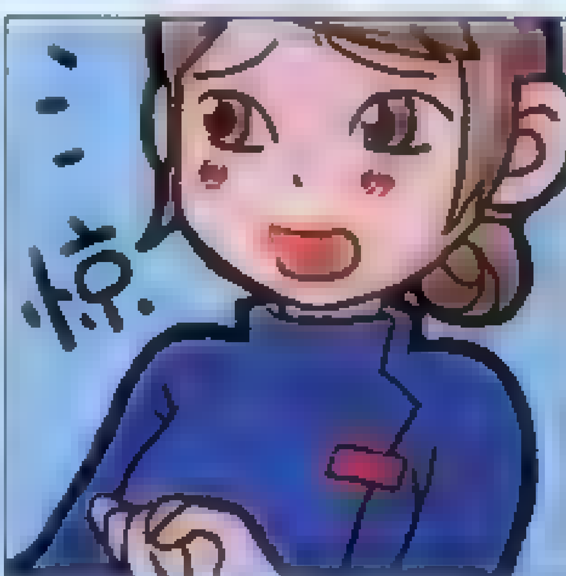
上了跑道竟然又退了回去，这在我们一行所有人的乘机生涯中都是前所未有的遭遇。我当时甚至以为今天可能去不了日本了，而这种悲观情绪直到一个小时后飞机紧急抢修好终于飞上蓝天后方才烟消云散。

4个小时的飞行其实并不枯燥，尤其是对于几位去过E3，享受过13个小时空中生涯的同事来说更是不成问题。飞机上每个座位后方都配备了小屏幕，后座的乘客可以用遥控器自由选择想看的节目。选项中包括了电影、电视、音乐、航班信息等多个项目，尤其值得一提的是其中还有附带中文字幕的《达芬奇密码》和《X战警3》，这对于几位还没看过这两部大片的同事可算是个绝好的消息。

由于是飞往日本的航班，飞机上80%的空中小姐以及90%的乘客都是日本人，这对于英文和日文都颇为棘手的卡伦来说就是个不大不小的问题了。可乐的日文发音是“koora”，果汁的发音是“Jyuusu”，这我倒是都知道，念出来空中小姐也倒是能听明白，可她听到我的发音后掩嘴偷笑这件事情就让我觉得比较郁闷了……好吧好吧，我承认自己没有语言天赋……







“飞机上有两个中国籍空中小姐的，挂着牌子呢，有事还是找她们吧。”看到我闷闷不乐的样子后，坐在旁边的邪魔天使好心提醒道，“喏，就是胸前那块小牌。”

“……那牌子实在太小了，您是要我直勾勾地盯着美女胸部看半天吗……”

东京时间21:20分，在阴沉的夜空下，UCG TGS TEAM终于抵达了成田机场。由于在国内听说东京气温有些低，再加上又有人散播这边正在下雨的流言，许多人都多带了一身长袖装御寒，不过来了之后才发现东京的天气还算可以，至于什么台风暴雨更是几天都没降临。

飞机延误了两个小时这件事带来了一系列之前料想不到的局面：由于时间太晚，机场更换日元以及租手机的店此时都已关门。在经过询问后得知，我们入住的宾馆附近没有提供相关服务的场所，而没有日元和手机的话我们将寸步难行，相互联系更是成为了一件不可能完成的任务。无奈之下，我们只得决定明天早上派一路人马专门过来将钱和手机搞定，而这浪费的半天时间也直接导致我们之前准备好的一切行程都不得不进行了紧急变更。

不管怎样，路还是要一步步走的，饭吃不饱一切事情都是扯谈。乘上同样在成田机场等了我们两个小时的大巴后不久，饿得已经快有些受不了的我们终于吃到了来到日本后的第一顿饭。这家叫“食安亭”的餐厅提供的是牛肉自助火锅，里面的墙壁上还挂着许多相扑的版画，据导游说这些餐食对于相扑来说都属于大补的类型。虽然可选择的种类少了些，但貌似饭菜可口程度还是颇值得一赞的，当然，也不能排除我根本是饿昏了觉得什么都好吃的可能性……

上次我们入住的是接近市中心的池袋阳光酒店，周围非常繁华，出门走不到五分钟就能来到商业区。但由于那里距离TGS会场的距离很远，因此这次我们在来日本前特意选择了千叶绿塔酒店。导游告诉我们，这里虽然看起来还算可以，但基本上就相当于乡下，与上次我们的住地根本就是天差地别。幸好酒店对面就是一家711便利店，不远处还有一家便当店，应付生活起居已经足够了。反正这次来是为了工作又不是来观光旅游的，只要方便就可以。再联想到GOUKI他们前年来TGS时住的旅馆对面竟然是殡仪馆的遭遇，这里的环境已足以令我们谢天谢地了。

进入酒店→分好房间→聚集开会→回房→一头扎在床上→酣睡→彻底的酣睡……

充满不爽的第一天自此结束……



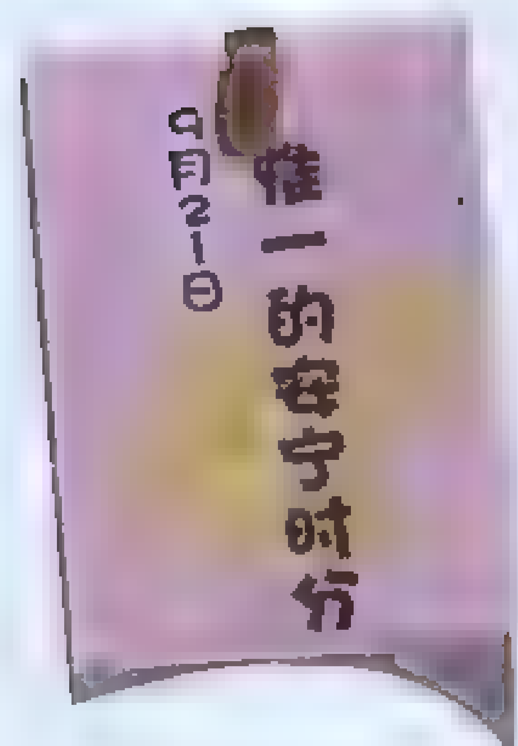
▲已经记不清拍摄这张照片时身处于哪国的天空了，我只记得当时在十几分钟内自己完全被这份美景所吸引，久久没有将视线移开。



▲抵达日本后的第一顿饭菜。所有人都对饭店提供的肉类赞不绝口，可在吃完后才知道只有这个是不能重复拿的……



▲幼儿园专门用来接送小朋友上学放学的校车，美编MM对此车的造型赞不绝口，什么时候国内的幼儿园也能配备这种小朋友绝对喜欢坐的汽车呢……



花开两朵，各表一枝。今天一大早UCG TGS TEAM便兵分两路开始了行动，一路奔赴机场办理换钱及手机业务，另一路的任务则是前往位于海滨幕张的TGS主会场踩点，而我，就隶属于后者。

经济实力决定一切，在现如今的世界这确实是不变的真理。虽然千叶绿塔酒店所处的位置并不繁华，但周围街道的干净整洁以及绿化程度足以令人惊叹。而其现代化程度也是国内许多现代化大城市都无法比拟的，比如本期光盘中大家看到的那辆“空中列车”，虽然我第一眼看到的时候没觉得有什么，但几秒钟后就从心底感到了震撼。也许我是孤陋寡闻，可在以往我的心目中，这种列车依然存在于幻想中的未来世界。可以说，在日本这几天最给我留下最深印象的并非PS3降价，并非无数精彩的次世代影像，也并非展会上新主机的数十款试玩游戏，正是这列从空中驶过自己头顶的列车。那一刻我真切地感受到了，我之前所处的世界距离最尖端的世界是多么遥远。

在之前的TGS游记中大家应该已经知道了。日本人是个非常重视礼貌和规矩的民族，彼此说话时经常互相鞠躬乃是常事，打电话时一分钟内说八个“はい”(日本人认为这样能令对方感觉到自己的重视)也属司空见惯，当红灯亮起时，即使左右两侧根本就看不到车辆行人，他们也会老老实实地等待绿灯亮起，而在乘扶手电梯时，他们也一定会主动站在电梯左侧，将右侧留给有急事需要快步走上去的人。更让我感到惊讶的是，一个小学生与我们擦肩而过时不慎将东西掉在了我们旁边，也许他从我们的话语中听出了我们的身分，因此在急忙捡起东西的同时还小声用汉语说了一声“对不起”。其实当时他掉的东西离我们还有一段距离，但他似乎坚持认为自己的行为给我们带来了困扰，因此不假思索便说出了道歉的话语。素质教育这句话在中国已经说了不知多少年了，但现在的情况如何，相信大家也都心知肚明。别的东西我不敢说，但在从小对礼貌和规范的教育方面，日本人确实远远领先于我们，这不是什么崇洋媚外，承认自己的落后并不可怕，能够知耻而后勇才是关键之所在。

继续回到旅途中来吧。旅馆所在地的优势总算是体现了出来，这次前往会场的行程果然轻松了许多。去年足足要坐一个小时的电车，今年则只需要二十分钟不到，加上前往车站的时间也不过是三十多分钟。虽然TGS明天才会开展，但海滨幕张车站的主过道内已经贴上了大大的《蓝龙》宣传海报，而车站外那大大的“TOKYO GAME SHOW 2006”的字样也清楚地告诉了人们这样一个事实：一切都已准备完毕，只待明日大战的全面爆发。

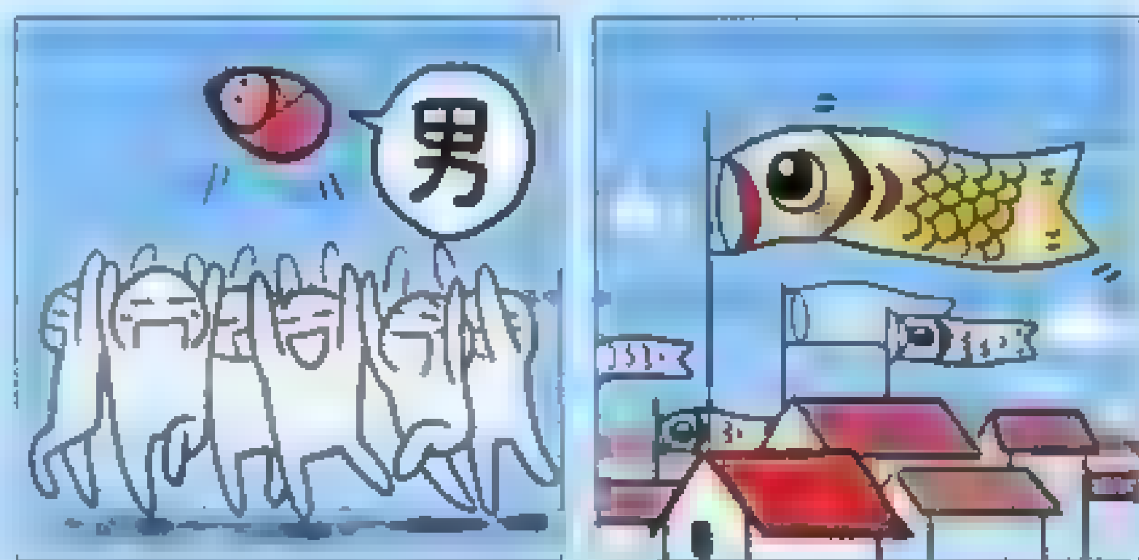
这是我第二次来到这个地方，虽然已经时隔一年，但一切的感觉却都是那样熟悉。车站外标志性的“花都”园景依然伫立在那里，不远处的那个彩票站人气依然不减当年，至于站在会场外大标志牌下拍照的那一刻更是让我感觉仿佛回到了去年的九月。

幕张国际会展中心是日本屈指可数的展会举办地，例如号称世界三大食品展之一的日本国际食品饮料展、五大汽车展之一的东京汽车展等等都是在此地举行，但这里为中国玩家所知的原因只有一个，那就是每年一度的世界最大游戏展会——东京游戏展。今年恰好是TGS的十周年，几个月前曾有消息称明年TGS将会与其他展会合并，再联想到不久前E3的遭遇，一时间内网上纷纷传出了“今年的TGS将会是最后一届”、“世界两大游戏展都告终结”、“CHINAJOY将成为世界第一游戏展会”的流言。不过，当我们采访CESA(TGS主办方)会长和田洋一并提到这个问题时，他却显得非常惊讶，连忙告诉我们明年TGS确实会和其他展会进行合并，但TGS实际上属于主展会。也就是说，之后的TGS不但不会消失，规模反而会扩大不少。看和田洋一的反应，似乎从来没有人向他问过这个问题，也许这则流言只在中国玩家群中流传甚广吧。但不管怎样，现在大家就不用再担心了。

正如所料，当我们踏进会场时除了寥寥几个工作人员外空无一人，展厅内虽然传出了排练的声音，但看到守护在门口的工作人员那虎视眈眈的眼神后，我们也只得选择了退却。

按照原本的计划，两路人马将会在秋叶原会合，这也是日本之行的几天内UCG TGS TEAM惟一的安宁时分。东京地铁站的规模之大至今还让我心有余悸，如果不看地图的话，这里压根就是地下迷宫，去年我们像无头苍蝇在这里转了将近半个小时还没有找到出去的路，还好这次没有重蹈覆辙……

在车站等电车时无聊中看了看书亭中摆放的杂志，由于都是期刊，安倍晋三上台的消息还来不及刊登，大部分杂志最热门的话题还是皇室41年后终于诞下了一名男孩的消息。在此之前由于皇室屡不添丁，日本上下有关修改《皇室典范》承认女性、女系天皇的声浪一度盛行，但新皇子的出生无疑将令这一提案无限期搁置下去。尽管已经进入了现代社会，但皇室在日本人心目中依然有着很崇高的地位，这点倒是和英国皇室有些相似。从报道中可以看出，日本民众对于这一喜讯



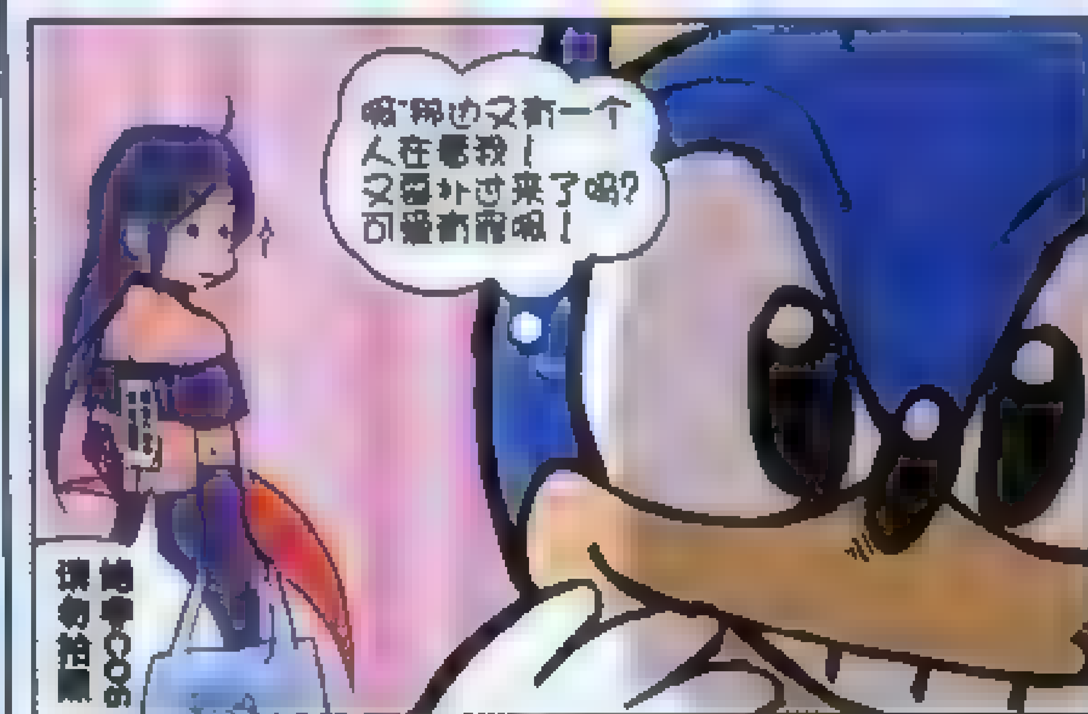
可以说是欢欣雀跃，在皇宫前进行祝贺、报社免费发放报纸、全国各地纷纷挂起鲤鱼旗等等都证明了这一点，而皇室上下更是长松了一口气。纪子王妃在皇室和民众中的人气此时涨到了顶点，成为实至名归的日本当今第一红人，就连之后当选为新首相的安倍晋三也无法与其相提并论。但实际上，王妃承受的压力却是常人很难比拟的，去年泰坦就曾感叹过公主出嫁的问题，而近几任王妃的可怜程度则要比公主更甚一筹。皇后美智子是日本第一位出身民间的皇后，但却因身分问题受到了众多排挤，入宫几年后原本性格开朗的她就患上了抑郁症；从小在国外生活的太子妃雅子一方面要被皇室种种繁文缛节束缚，另一方面又受到了宫内厅“必须生下男性继承人”的暗示和逼迫，也在2003年患上了抑郁症。据报道称，当新皇子诞生后，雅子的压力减轻了许多，也终于露出了久违的笑容，几年前各大媒体的相关报道让我对这位太子妃其实颇有几分好感，在这里也希望她能够早日走出阴影吧。

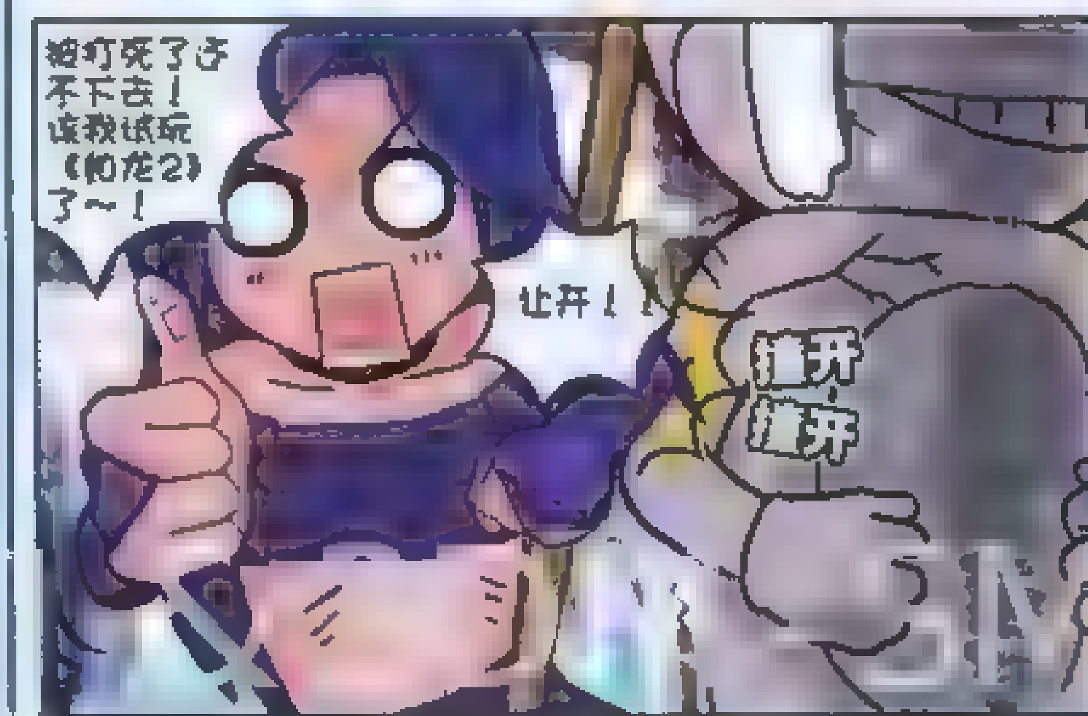
日本人的家务事这里就不多说了，还是谈谈大家最感兴趣的秋叶原吧。去年曾掀起一番热潮的《电车男》让日本普通国民也了解了这个OTAKU心目中的圣地(顺便说一句，前两天刚刚放映了《电车男》电视剧的特别版——《最终圣战》，有兴趣的朋友就去网上找找看吧)，可以说，如果你喜欢游戏动漫的话，那么不来这里一趟绝对会终生抱憾。在这里随处可见分发广告的水手服女佣装COSPLAY美少女，随处可见规模庞大的游戏动漫

时代的眼泪









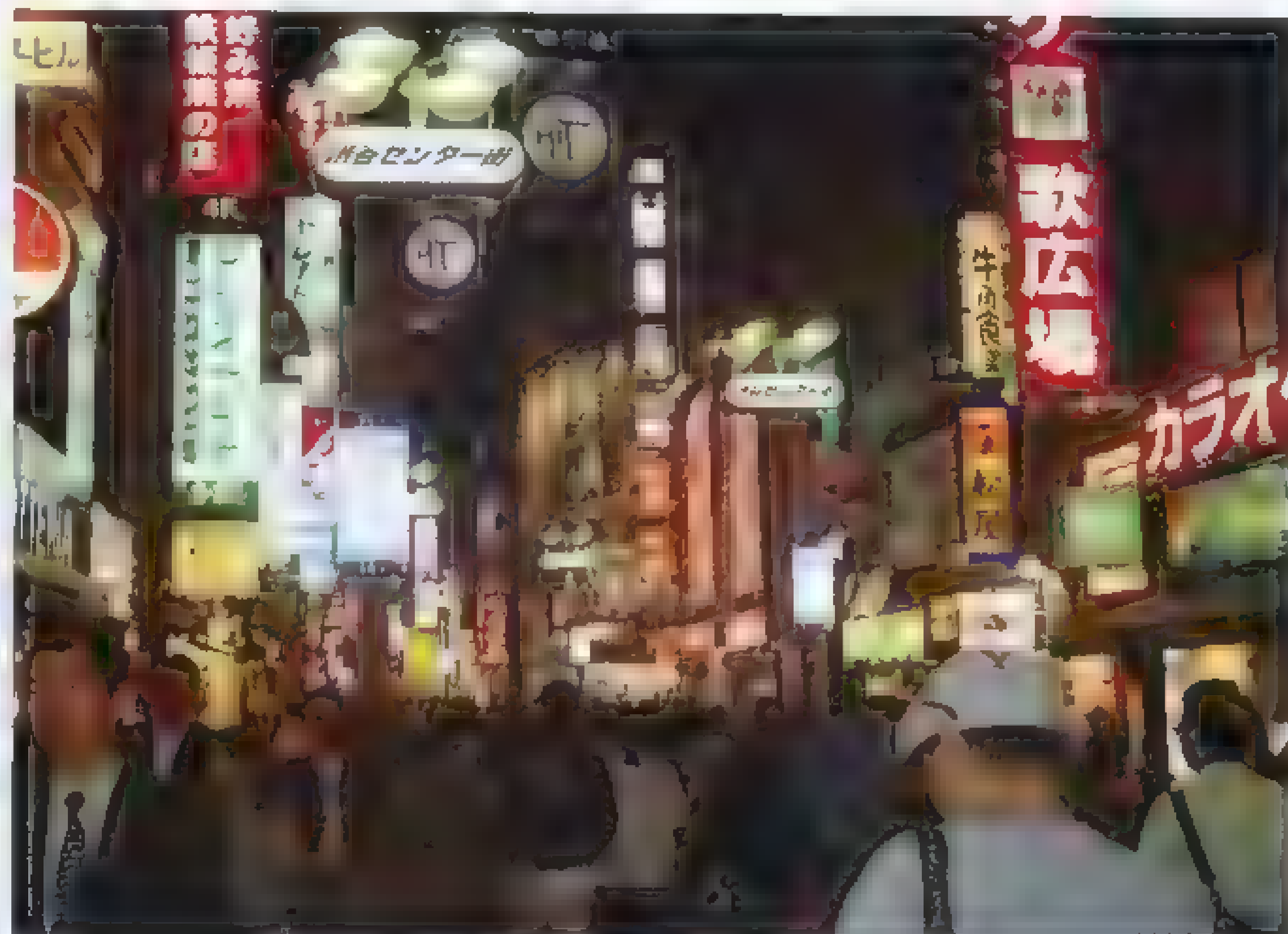
专卖店。单以琳琅满目目不暇接已经不足以形容这里给动漫迷的震撼，光是一家七八层高的专卖店就够令你逛上好几个小时了。

在这里，即使你带多少钱也会觉得不够用，买多少件东西在之后的店里也会有更令人心动的商品等待着你。如果你是一个动漫爱好者的话，在去日本之前一定要准备好足够的资金以及够大的包裹，并且至少要在秋叶原留出至少一天的游览时间，三者缺一不可。另外一点需要提醒的是，看到喜欢的东西就果断出手，不要想着逛完了秋叶原再一起买，在这片ACG的海洋中，有些东西如果你错过的话就再也找不到了。如果想求便宜的话就去专门的中古店(二手店)吧，里面摆放的那些书籍和游戏基本上和全新品毫无二致，但价格上却只有几分之一。更让人心动的是，在其中你还能找到一些早已断货的珍稀品。试想想，在一堆凌乱摆放的书籍中竟然惊喜地翻到了一本你垂涎以求但却一直无缘得见的神书，那种感觉和寻宝也没什么分别了。

秋叶原街头随处可见身着OTAKU钟爱的服装分发餐巾纸袋的少女，有的店干脆是让女孩坐在店员拉的人力车上到处乱跑以进行宣传，而那些餐巾纸的背面印有的就是商店或餐厅的广告，这种宣传形式比起国内乱发传单的手法可要高明多了。不但避免了宣传单被人随手乱丢，也让广告效果更够更加深入持久。听导游说，有些从事色情服务的女孩也会将自己的资料夹在餐巾纸里以宣传自己，不过(可惜)我没有碰到就是了……

由于时间所限，这次UCG TGS TEAM在秋叶原待的时间只有短短的一个半小时，很快便转战到了与其截然相反的另一个地点——涩谷。在日本一直有着"秋叶原系"和"涩谷系"两种毫无交叉点的生活方式，前者指的是那种经常出没于秋叶原，戴着厚瓶底眼镜背着大背包购买ACG相关物的OTAKU；后者指的则是喜欢前往涩谷逛街购物的白领、时尚青少年以及小资群体。

在日本人眼中，OTAKU完全就是个贬义词，他们很难也没兴趣理解OTAKU的生活方式，涩谷系更是对秋叶原系嗤之以鼻，看过《电车男》、《现视研》、《欢迎加入N.H.K》等动漫影视的朋友一定对此深有体会。虽然在《电车男》之后日本各大媒体对于OTAKU的兴趣大大提升，对其进行了全方位的相关报道，日本民众也对OTAKU有了更深层次的了解。但是，一直以来形成的这种根深蒂固的抵触感却非一时半刻就能在他们心中消除的。



▲涩谷中心街夜景，由于日文汉字写法的缘故，之前有很多媒体都将涩谷误称为"涉谷"，我也是在来了之后才发现自己之前一直在读错字。

提议前来涩谷的GOUKI一抵达此地就拉着Levelup.cn的新闻官风间仁钻进了他心仪已久的SEGA CLUB，而我则百无聊赖地在街头逛了起来。如果说秋叶原是OTAKU心中的圣地的话，涩谷(再加上银座和新宿)无疑就是东京流行文化的发源地，此处主要贩卖的是CD、影像、服装、饰品、化妆品等娱乐时尚用品，像TOWER RECORDS和HMV等大型连锁店在此地都有开设。而随处可见的卡拉OK店也令许多爱好音乐和崇尚夜生活的年轻人都聚集于此，可以称得上是名副其实的不夜城。

而在这里，我也第一次亲眼看到了以前只在影视作品中见过的白眼黑脸厚底鞋打扮的奇异女孩。这种风潮实际上已经流行了很长一段时间了，作此打扮的女孩绝大多数的长相都不敢恭维(实话实说……)，据称她们之所以将脸涂黑是为了引人注目，并且认为这才是美丽的终极形态。不过卡伦实在是无法接受这种"美"，而现如今她们在大多数日本人眼中也依然属于异类。逛回SEGA CLUB时发现GOUKI已经从里面出来了，而且看起来颇为兴奋。一问之下才知道，原来他恰好遇到了正在里面玩《VR战士5》的美国Gamespot编辑，于是便毅然决然地投了一百元坐了下去。

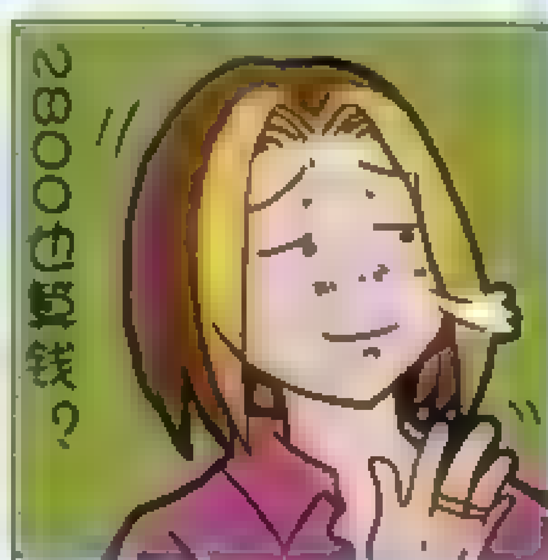
"结果如何?"我问道，不过一看他的表情就知道这句话其实根本就不用问。

果然，GOUKI得意地摆了摆手，"美国人玩《VF》就是不行啊。"

返回千叶绿塔酒店已经是一个小时后的事情了，开完准备会后GOUKI兴冲冲地拿出从国内带过来的《东京审判》，想要体会一下国内影迷无法享受到的在日本观看这部影片的感觉。而已经累得有些受不了的我则去楼下的711买了小盒装的哈根达斯冰淇淋以及一块巧克力，准备吃完就睡觉。这是我在日本看到的仅有的两样比国内便宜的食物，而且又恰好是我喜欢的东西，因此每天都会买一点当夜宵。哈根达斯的价格是260日元，折算成人民币的话大概是18元左右，国内同类商品价格则是30多元，但再联想到日本一小瓶矿泉水就要120日元的物价……

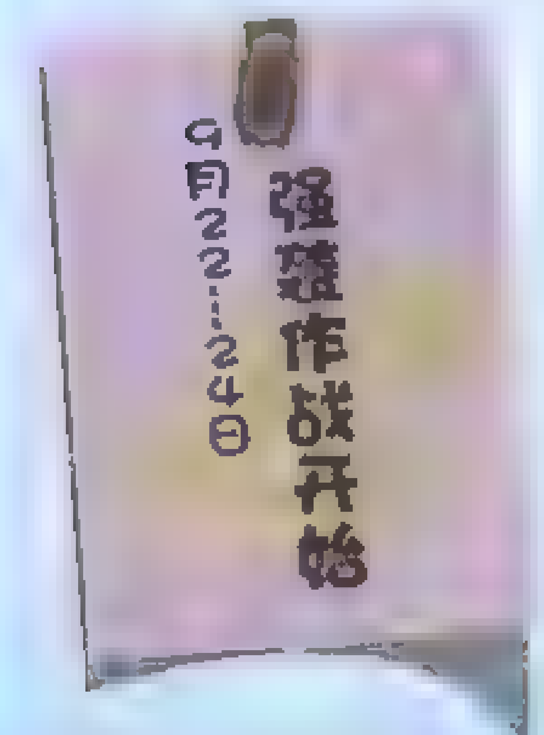
结论如下：国内的哈根达斯真是太黑了……

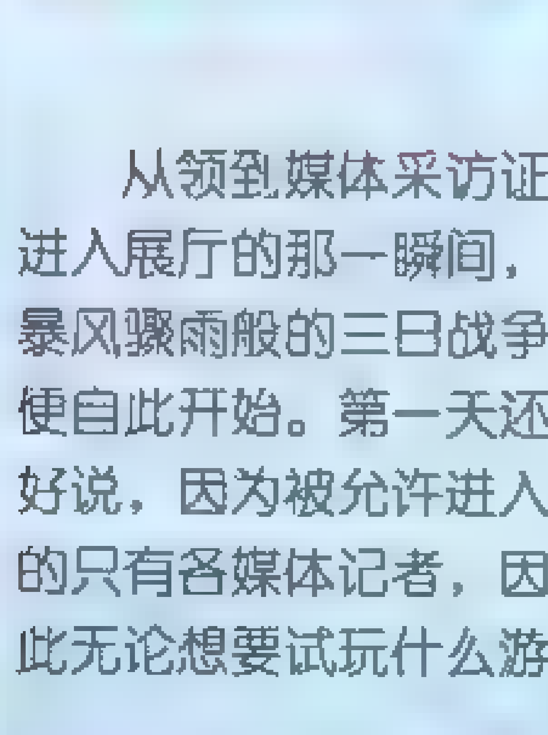








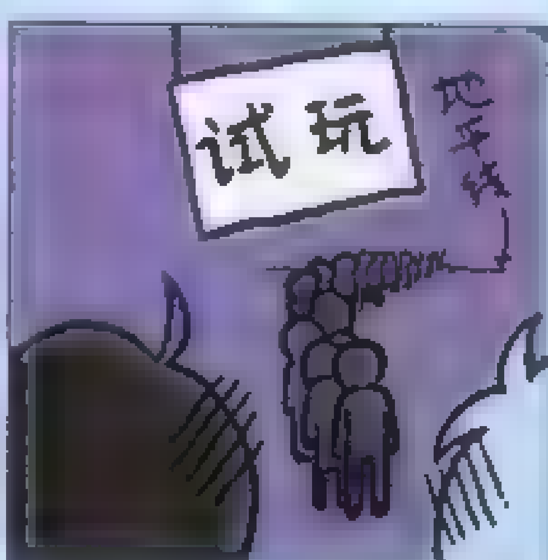




从领到媒体采访证进入展厅的那一瞬间，暴风骤雨般的三日战争便自此开始。第一天还好说，因为被允许进入的只有各媒体记者，因此无论想要试玩什么游戏都无需等待太长时间，但后两天的人潮汹涌却远远超出了我们的预料。尤其是SCE、KONAMI、CAPCOM、NBG接壤的那片区域更是只能用恐怖二字形容，每当其中一方播放大作影像或是举行EVENT时，那从展馆各处蜂拥而至的人群根本就让人有种无从插脚的感觉。我曾数次不幸身处于其中，当时的情景就仿佛是交通大堵塞中的车辆一样，你只能随着人潮慢慢"蠕动"，只有以蜗牛的速度走过这几个展馆后才能再度感受到那种豁然开朗的感觉。截稿前刚刚得知这次TGS的总参观人数达到了19万2411名，比上届增加了16355人，也又一次刷新了TGS的参观人数纪录。明年TGS还要扩大规模，这样看来冲破20万大关应该也是不成问题了。

如果说上届展会是预告片的天下，那么本次







▲所谓人山人海大概就是这么一回事了，幸好这次UCG TGS TEAM最重要的几项任务都在第一天便告完成，不然的话大概要花好几倍的时间才能搞定了。

可试玩的游戏就成为了绝对的主角。在E3上颜面尽失的SONY终于等到了这个爆发的时刻，PS3降价1万日元加上十余款可试玩的游戏直接让索青的情绪高涨到了顶点，相比之下X360也不遑多让，尽管主机在日本销量惨淡，但《蓝龙》+《失落的奥德赛》这对"类DQ+FF组合"、对男性玩家有着巨大杀伤力的《死或生极限沙滩排球2》，再加上出乎预料精彩的《信赖铃音 肖邦之梦》，如果没有意外的话，X360在今年年底应该就会将这股低迷的势头加以逆转吧(个人看法，尽请无视)。

这次TGS上最令我失望的事情有三件：一是SHOWGIRL素质大幅度下降，这在所有人心中都已经达成了共识，胜负师在制作那四页SHOWGIRL栏目时也是饱受摧残；二是厂商赠品小气程度实在是令人发指，这件事也体现在送给记者的媒体碟上，以前各厂商还会精心包装印刷一下，这次像Tecmo之类的直接就弄了张刻录碟。SCE、SEGA和D3更狠，连盘的钱都省下来了，干脆就给张写有下载地址的纸条让你自己去下……

而最后一件是我之前没有想到的，那就是《MGS4》的预告片。我一直认为小岛秀夫在游戏制作人中的预告片剪辑制作能力堪称业界最强，之前三作《MGS》以及《ZOE2》的预告片都被我奉为神来之笔，但这次不知为何他却选择了一种截然不同的预告片形式。也许FANS还会觉得意犹未尽吧，但对于我这种伪非来说确实觉得一点都不过瘾。

当然，惊喜的事情也是有的，像是PS3的降价、《王国之心 记忆之链》可以试玩等都让我眼前一亮，但让我印象最深的，还是在Square Enix封闭影院中播放的那数段秘密影像。

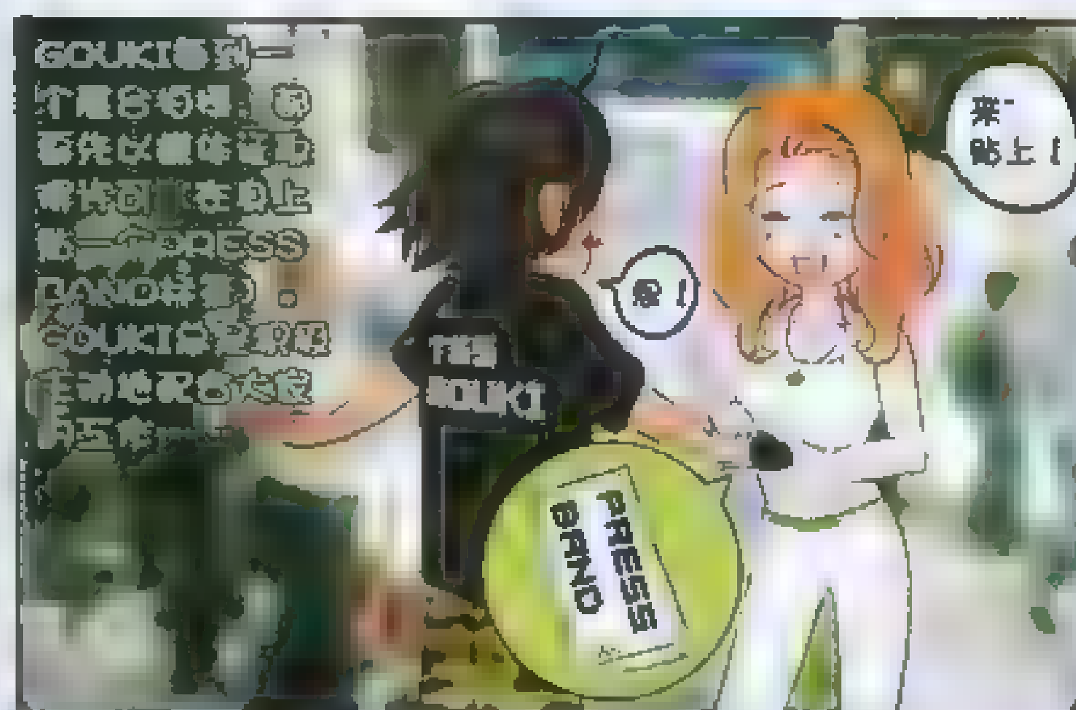
由于严禁一切拍摄行动，只有亲抵TGS会场的人才能看到《最终幻想XIII》三作游戏、《王国之心II 最终混合版》、《危机之源 最终幻想VII》和《最终幻想VII 再临之子蓝光版》的最新宣传片。在卡伦心目中，《危机之源 最终幻想VII》的预告片才称得上是本次展会的最佳影像，只要是曾为《最终幻想VII》感动过的玩家必定都会对这部真正前传性质的作品感兴趣。别的不说，当你看到艾莉斯从背后轻轻搂住扎克斯对其进行安慰时，当你看到萨菲罗斯与扎克斯的精彩一战时，当你看到片翼天使的再现以及神秘的"天使计划"时，肯定都无法掩饰自己心中的激动之情。不过可惜的是本作又延期到了2007年，难道SE是想等到1月31日《最终幻想VII》十周年时再发售么……

具体展会的事情就说到这里，像是展台游戏之类的大家在杂志的其他部分都能看到，这里就不越俎代庖了。

展会举办的那几天，最难受的是走路走到双腿发麻，最不爽的是饭菜质量实在是乏善可陈。前者还好说，实在受不了了就找个墙角坐在地上休息一下，或者跑到某个大屏幕前一边看影像一边活动一下筋骨，但后者就实在是让我感到无奈了。回想起来，刚来到东京的那次牛肉火锅似乎是这次日本之行惟一一顿让我觉得还算可以的饭菜了。酒店虽然提供早餐，但一来时间紧迫，二来种类偏少，一般来说很难吃饱。日本的快餐店规模都很小，基本上也就相当于国内大快餐店的六分之一，经常是需要走半天才能找到一家不需要排队的餐厅。而由于囊中羞涩再加上认识的日文实在有限，这几天来我们吃的饭来来去去也就是咖喱牛肉饭、拉面和盖浇饭这三样了。会场内倒是也有卖午餐的专门区，每次去都能看见几百号人站在那里狼吞虎咽，场面蔚为壮观，但说实话，饭菜那味道……

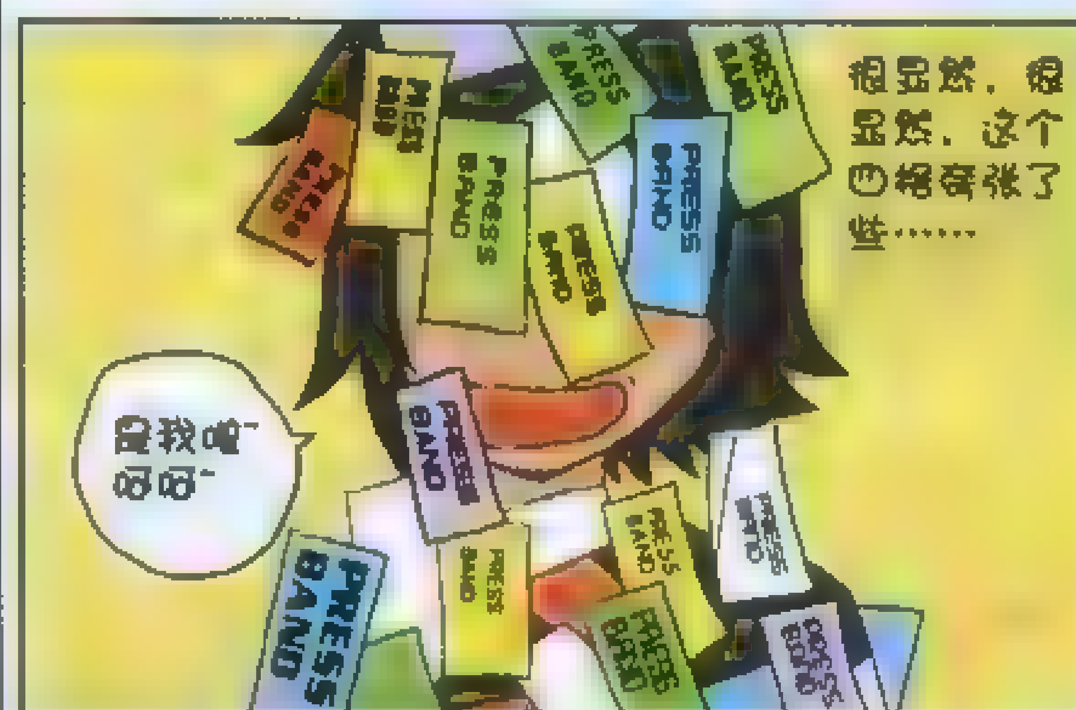
"记住，会场的拉面要多难吃就有多难吃，你一定要写上这一条。"在我写到这里时D·S恰好走了过来，忿忿不平地抱怨道。他顿了一下，刚想离去时又停下了脚步，若有所思地说道："不过说起来，比起我们在广州机场吃的那顿感觉还是要好些的……"

木乃伊归来









并不是结束的结束

三天的展会转瞬而过，说实话，没什么太深的感觉，或者说是那种激情已经麻木了。第一天的时候作为玩家确实有种兴奋莫名的冲动，但作为编辑又必须连着三天要看一模一样的东西，再好的东西重复多次也会麻木的。

离开日本前的最后一个晚上，在收拾完行李后，我拿着一瓶矿泉水躺在床上，一时间竟然有种无所适从的感觉。前两天因为感觉包装新颖，看都没看清名字就从自动售货机里买了两罐饮料，结果却发现分别是啤酒和咖啡，导致我两天没睡好觉。可这次虽然学乖了买了最普通的矿泉水，但依然没有一丝睡意。

郁闷地叹了口气后，我从床上坐了起来。一边将冰淇淋送入口中一边透过房间的窗户向外面看去。与去年的灯火通明截然不同，如今映入我眼中的只有漆黑静谧的夜空。此时的夜空中看不到一颗星星，由于方位的缘故连月亮也看不见。最近的心情其实糟糕到了极点，发生了太多太多的事情，可以说这两个月来我经历了有生以来最大的几次挫折。在这样的心境下来到异国他乡，再看到眼前的这幕景象，一丝酸楚无法抑制地涌上心头。

日本很漂亮，所去的地方我很喜欢，三天的TGS展会我也很满意。但是，此时的我却从心底里感到了寂寞孤独……

不管多好，这里也不是属于我们的地方。

故乡的月亮，此时会是怎样的呢……



▲掌机王、levelup.cn、UCG TGS TEAM编辑最后一天在会场外大厅内的合影。

新兴奋、新感动、新时代、新希望

明年TGS再见！

The End

GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★2006年9月11日～2006年9月17日

1位 大众网球 PS2

みんなのテニス

■SCEJ■2006年9月14日发售■SPG■4800日元■上周排位：



本作很好地继承了"《大众高尔夫》系列"轻松有趣的游戏风格，可爱的人物设计和简单的操作是吸引玩家最大原因。由于游戏的收集要素十分丰富，所以随着比赛进度的深入，游戏的高难度也逐渐显现出来，只有具备娴熟的技巧和准确的判断才能在比赛中占尽先机。

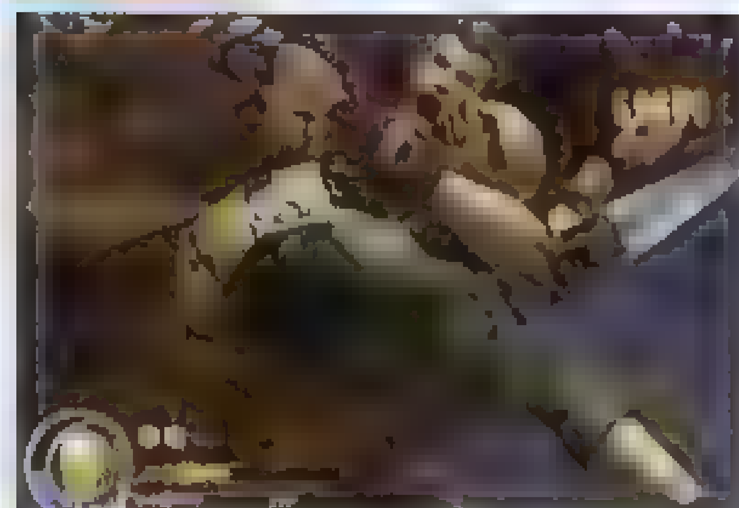
本周：226 976套　累计：226 976套

排位	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
2	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回 るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－炎上！京都輪回	■Banpresto■2006年9月14日发售	■ACT■6980日元■上周排位	75007套	75007套	PS2
3	最终幻想III ファイナルファンタジーIII	■Square Enix■2006年8月24日发售	■RPG■5800日元■上周排位，3	57057套	655533套	NDS
4	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售	■ACT■4800日元■上周排位，2	53069套	3080128套	NDS

5位 神之手 PS2

ゴッドハンド

■Capcom■2006年9月14日发售■ACT■6800日元■上周排位：



在不断地尝试与失败中推进故事的发展是本作最大的特色，略显别扭的视角和敌人的高智商会让不少动作派玩家都感到力不从心。不过一但找到了最佳的技能组合，玩家就可以充分体会到游戏的华丽程度和打击爽快感，一款典型的"先苦后甜式"高素质原创游戏。

本周：48 280套　累计：48 280套

排位	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
6	更能锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年12月29日发售	■ETC■2800日元■上周排位：5	34959套	3186871套	NDS

7位 山脊赛车2 PSP

リッジレーサーズ2

■NBGI■2006年9月14日发售■RAC■4800日元■上周排位：



史无前例的62辆赛车和43条赛道让本作看起来更像是以往系列的经典浓缩版，凭借PSP的强大技能，游戏的画面十分细腻，再加上经典音乐的衬托，更是让系列FANS感动不已。在全新的"生存模式"中，和过硬的驾驶技术比起来，良好的心理素质也是不可或缺的。

本周：28 232套　累计：28 232套

排位	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
8	脑年龄 脑压力计 脑扫描 脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン	■SEGA■2006年9月14日发售	■ETC■2800日元■上周排位：－	27890套	27890套	NDS
9	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售	■ETC■4800日元■上周排位：8	24782套	3230554套	NDS
10	会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ	■Nintendo■2006年7月20日发售	■ETC■3800日元■上周排位：6	20768套	465958套	NDS

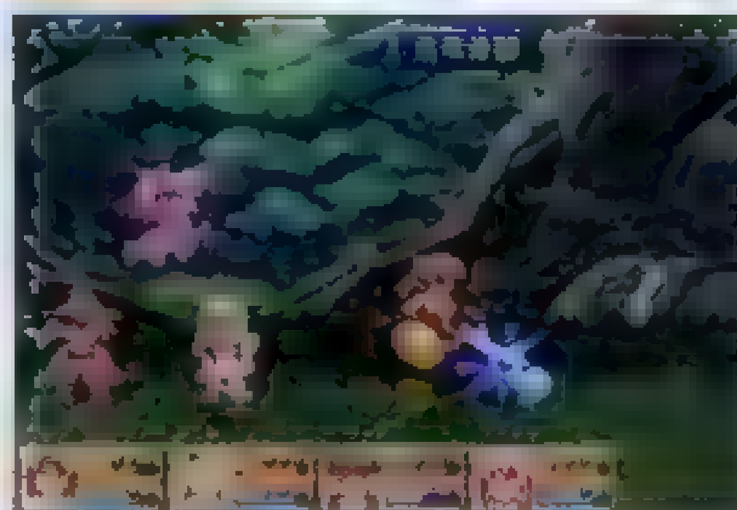
9月14日果然是一个值得关注的日子，众多的原创新作都不出预料地出现在了榜单之中。以"《浪客剑心》动画版京都篇"为题材的《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回》在发售第一周就来到了亚军的位置，FANS群的力量果然不可小觑。NDS的畅销软件较之前并没有太大的变化，惟一的新面孔则是由世嘉发行的《脑年龄 脑压力计 脑扫描》，不过由于"脑白金软件"题材的局限性，本作前景并不乐观。

★2006年9月4日～2006年9月10日

1位 幻想传说 全语音版 PSP

テイルズ オブ ファンタジア －フルボイスエディション－

■NBGI■2006年9月7日发售■RPG■4800日元■上周排位：



最初在PS上发售的本作凭借那首经典的主题歌感动了众多玩家，全新的战斗方式和丰富的隐藏要素也让玩家为之痴迷。移植到PSP上所加入的全程语音也让游戏玩起来就像是自己在亲身经历一般，通过宽屏表现的战斗也更具魄力，一款玩家绝不能错过的经典作品。

本周：66 263套　累计：66 263套

排位	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
2	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售	■ACT■4800日元■上周排位 2	53011套	3027038套	NDS
3	最终幻想III ファイナルファンタジーIII	■Square Enix■2006年8月24日发售	■RPG■5800日元■上周排位：4	49475套	598476套	NDS

4位 新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 NDS

もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド

■Nintendo■2006年9月2日发售■RPG■4800日元■上周排位：5



完成游戏中大量的支线任务可以获得丰厚的报酬，对于筹措金钱感到困难的玩家不妨多加利用。在对付最终BOSS时，快速点击下屏不但十分费力，而且很难抵挡住他的"金币流星雨"，此时不妨将触控笔一直放在屏幕相应的位置上，是不是看到效果了呢？

本周：32 792套　累计：78 289套

排位	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
5	更能锻炼大脑的成人DS训练	■Nintendo■2005年12月29日发售	■ETC■2800日元■上周排位：3	32054套	3151912套	NDS
6	会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ	■Nintendo■2006年7月20日发售	■ETC■3800日元■上周排位：6	25458套	445191套	NDS
7	旋律天国 リズム天国	■Nintendo■2006年8月3日发售	■MUG■3800日元■上周排位：9	24876套	148108套	GBA
8	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售	■ETC■4800日元■上周排位，8	24027套	3205762套	NDS

9位 梦幻之星 宇宙 PS2

ファンタシースター ユニバース

■SEGA■2006年8月31日发售■A・RPG■6800日元■上周排位：1



由于单机模式的限制，游戏中大量强力的S级武器都很难在正常的流程中获得，不过在最终迷宫中击败小体型敌人会有一定几率掉下名为"ダガー・オブ・セラフィ"的S级火属性双小剑，挥舞时十分的酷，另外，最终迷宫是可以通过读取通关记录反复挑战哟。

本周：20 431套　累计：140 633套

排位	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
10	马里奥篮球3on3 マリオバスケ 3on3	■Nintendo■2006年7月27日发售	■SPG■4800日元■上周排位：7	20372套	288136套	NDS

本周除了《幻想传说 全语音版》首发就登场冠军宝座外，《梦幻之星 宇宙》也因为官方的网络服务器出现各种异常情况而被迫关闭，销量较上周出现了大幅度下跌。各类NDS休闲游戏仍然是排行榜中的常客，其中的《会说话的DS菜谱》则是保持了NDS软件"细水常流式"的销量增长，相信不久就会突破50万大关，随着各类"脑白金软件"泛滥，各游戏厂商也开始在生活常识方面做起了文章。

※NBGI为Namco Bandai Games Inc.的缩写。

数字飙榜

《幻想传说 全语音版》首周销量排名第一


▲这个画面是不是似曾相识呢？

作为“《传说》系列”的第二作，在经过SFC、PS、GBA的多次移植之后，终于在2006年9月7日正式登陆PSP平台，除了原汁原味的剧情之外，游戏所加入的全程语音和众多的隐藏要素，让系列的老玩家都可以将它当作一款全新的游戏来体验，找到那份深藏在心底的感动。下面就让我们一起来回顾一下本作所经历的移植年表，和“《传说》系列”在PS系列主机上的首周销量排行吧。

《幻想传说》移植年表

平台	发售日	售价(日元)
SFC	1995.12.15	11 800
PS	1998.12.23	5 800
GBA	2003.8.1	4 800
PSP	2006.9.7	4 800

《传说》系列首周销量排行（PS系）

排名	游戏名	发售日期	销量
1	宿命传说 Tales Of Destiny	1997.12.23	59万
2	宿命传说2 Tales Of Destiny 2	2002.11.28	57万
3	永恒传说 Tales Of Eternia	2000.11.30	42万
4	深渊传说 Tales Of Abyss	2005.12.15	40万
5	重生传说 Tales Of Rebirth	2004.12.16	39万
6	幻想传说 Tales Of Phantasia	1998.12.23	37万
7	神话传说 Tales Of Legendia	2005.8.25	25万

注：《仙乐传说》的首发平台为NGC，故未收入上表。


◀说即将于今年年底发售的「宿命传说」复刻版能否续写以往的辉煌，十分让人期待。


◀希望「风雨传说」的一再延期能带给系列玩家更多的惊喜。

2006日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	9月11日～9月17日	9月4日～9月10日
1	NDSL	4 445 542台	134 885台	113 831台
2	PSP	1 484 429台	26 995台	29 141台
3	NDS	1 322 248台	478台	1 058台
4	PS2	1 111 661台	34 189台	19 882台
5	GBA SP	212 374台	2 330台	2 104台
6	GBM	133 648台	1 244台	1 801台
7	X360	82 776台	928台	1 094台
8	NGC	77 876台	630台	696台
9	Xbox	1 812台	7台	5台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

TOP 10 欧美游戏排行榜

GAMES >>>

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

《乐高星球大战2：原创三部曲》这款将人气玩具“乐高积木”和人气电影《星球大战》结合起来的新形态游戏果然在欧美地区获得了众多玩家的支持，在各大游戏平台发售的本作几乎占据了整个美国销量榜一半的席位。

美国销量榜

★统计日期 2006年9月11日～9月17日

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	乐高星球大战2：原创三部曲 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	2006年9月12日	ACT	PS2
2	麦登NFL 07 Madden NFL 07	EA	2006年8月22日	SPG	PS2
3	星际火狐 秘密指令 Star Fox Command	Nintendo	2006年8月28日	FPS	NDS
4	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006年5月15日	ACT	NDS
5	乐高星球大战2：原创三部曲 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	2006年9月12日	ACT	NGC
6	乐高星球大战2：原创三部曲 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	2006年9月12日	ACT	Xbox
7	麦登NFL 07 Madden NFL 07	EA	2006年8月22日	SPG	X360
8	乐高星球大战2：原创三部曲 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	2006年9月12日	ACT	X360
9	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo	2005年11月14日	RAC	NDS
10	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	2005年12月5日	ETC	NDS

英国销量榜

★统计日期 2006年9月17日～9月23日

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	乐高星球大战2：原创三部曲 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	2006年9月15日	ACT	PS2
2	正义事业 Just Cause	Eidos	2006年9月22日	ACT	PS2
3	泰格伍兹PGA巡回赛07 Tiger Woods PGA Tour 07	EA	2006年9月22日	SPG	PS2
4	超级经理2007 LMA Manager 2007	Codemasters	2006年9月22日	ETC	X360
5	汽车总动员 Cars	THQ	2006年7月14日	RAC	PS2
6	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo	2006年6月9日	ETC	NDS
7	丧尸围城 Dead Rising	Capcom	2006年9月8日	ACT	X360
8	黑道圣徒 Saints Row	THQ	2006年9月1日	ACT	X360
9	教父 The Godfather	EA	2006年9月22日	ACT	X360
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006年6月30日	ACT	NDS

漏网之娱

从本期开始，排行榜将再次增加全新栏目“漏网之娱”，旨在将近期隐藏在众多大作中的优秀作品介绍给大家，或许这个作品的影响力十分有限，但是只要它有特色和优点值得发掘，晴天都会毫不犹豫地向大家推荐。如果各位读者也有心目中优秀的二线游戏，也欢迎来信和晴天交流。



游戏充分地利用了NDSL的触控笔功能，利用战斗胜利所获得的零件来组装属于自己的机体也别具新意，连发动必杀技也需要按照特定的顺序激活几个身上的各个部件，如果你已经对通常的格斗游戏感觉乏味，那么不妨尝试一下这款充满创新的作品。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

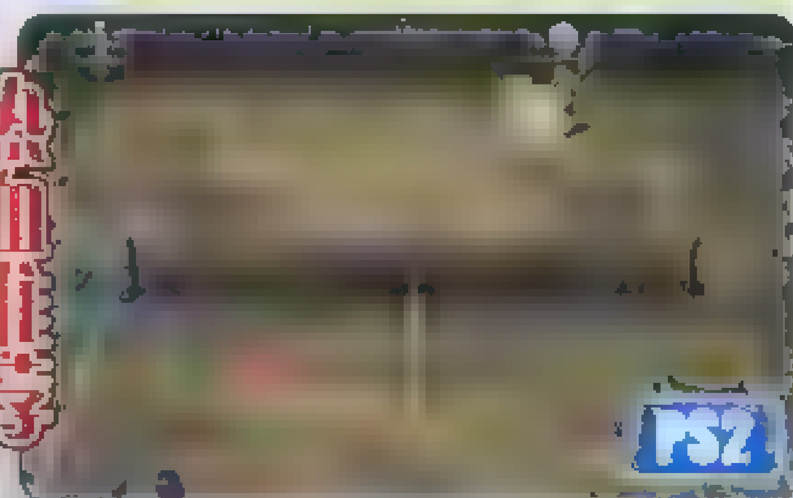
最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×0 热血推荐×2 栏目主持 ACE飞行员

前不久发售的《大众网球》引来了编辑部内众多人的关注。由于操作简单，大家很快就能轻松上手，并且迅速体验到了游戏的乐趣。同样是运动游戏，由RockStar在X360上推出的《乒乓球》在上手方面就难得多，编辑部内关注的人也少之又少。仅就制作技术来说RockStar的《乒乓球》具有压倒性的优势，然而为什么《大众网球》更受青睐呢？次世代了，摆在玩家面前的一大困惑就是欧美与日本厂商在发展上的不平衡现象。能够在画面上提升却无法在游戏的玩法上找到创新，而专心于创意的厂商却迟迟未能在画面上交上一份满意的答卷。

大众网球

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24



[illegible]

没有了《网球王子》漫天飞的超杀，也没有《VR网球》的必要技术，《大众网球》就是一个轻松的网球游戏。只需要利用左摇杆和○△×三个键就可操作，但衍生出来的打法可是多种多样的。**游戏上手很容易，但会随着进程而逐渐变难，不仅对手更加强劲，比赛规则也会变得越来越苛刻。**



纱迦

由于有《大众高尔夫》的成功经验，本作的起点显得很高。可爱的角色、清爽的画面再加上简单的操作，能够一下子抓住玩家的心。**游戏的难度循序渐进，到后期难度并不低。游戏有着足够多的隐藏要素，不但角色众多而且还有换装的设定。**如果要说有什么遗憾的话，大概就是没有商店的设定吧！



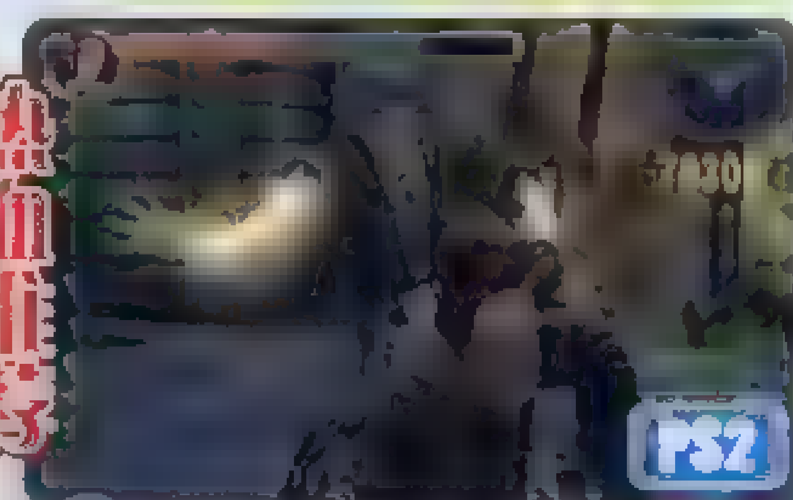
[illegible]

简单的操作让看似复杂的网球游戏玩起来十分轻松惬意。玩家只要不断赢得比赛的胜利就能够晋级挑战更高级别的选手，而在这个过程中，玩家则可以收集包括场地、裁判、服装在内的众多要素。最多支持4人同时游戏的对战系统也很适合与好友一起同乐，**本作是近期一款十分优秀的休闲游戏。**

■DVD-ROM■SCEJ■みんなのテニス■SPG■2006年9月14日■1～4人■无对应周边■255KB

神之手

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

喜欢它就是神之手，不喜欢就是魔之手。



胜负师

这个硬派的ACT也不是不符合时代要求，在上世纪70年代风格的音乐中，你可以尽情享受怀旧、喧哗、恶搞与酣畅淋漓的打斗；但同时，在没有习惯操作、领悟系统之前，也会被不可理喻的高难度折磨得心力交瘁。**你可以在招式自由组合与探索敌人弱点的过程中找到的乐趣，前提是你能坚持下去。**



[illegible]

对于一款着重搞笑成分的游戏来说，本作的难度会让很多擅长动作游戏的玩家也大喊吃不消。游戏中玩家可以自由组合各种招式，但在只有敌人才能防御的设定面前，“Continue”就变成了家常便饭。不过战斗中的打击感十分出色，**是一款需要毅力才能坚持到底的游戏。**

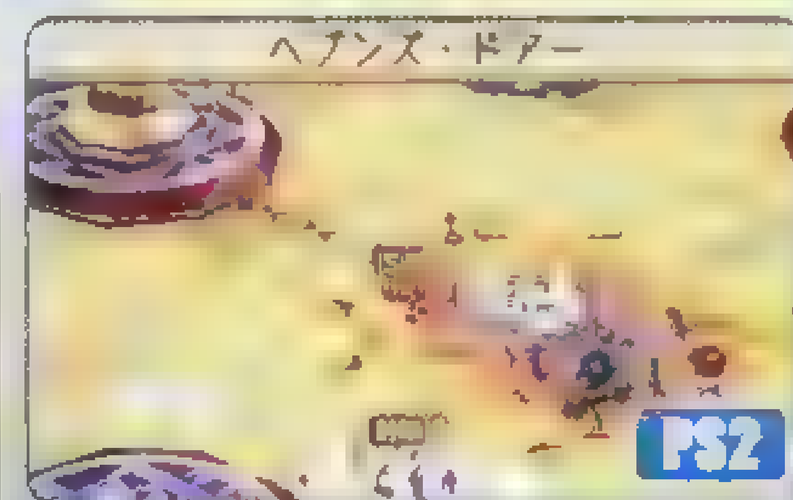


GOUKI

三上先生监督的作品一向非常有特色，本作喧哗热闹的战斗一定会给你留下很深刻的印象。大人物比例的视觉冲击力很强，**但缺点就是会出现视角方面的问题。游戏的难度绝对不低，建议新手从EASY开始。**整个游戏的节奏非常明快，从开始游戏到投入第一场战斗只需要大约一分钟时间，这一点值得鼓励。

■DVD-ROM■Capcom/Clover Studio■GOD HAND■ACT■2006年9月14日■1人■无对应周边■149KB以上

混沌之战



画面 音效 系统 总分 23

众多游戏系列角色的混沌之战



[illegible]

系统讨巧地借鉴了比较成熟的《重生之月》，使玩家能够省去熟悉系统的时间而更投入地培养自己喜爱的角色。为了统一风格把人设Q版化，在一定程度上影响了各系列角色们的魅力。此类大杂烩式的游戏注定剧情没有出彩之处，总之如果你是本作中收录游戏的Fans应该不要错过本作。



[illegible]

虽然游戏中多个系列经典角色的大乱斗是最大卖点，但厂商还是在战斗中加入了“太阳周期”和“战斗评价”的设定，**众多的分支任务和庞大的合成系统，对于完美主义玩家来说，无疑增加了游戏的耐玩度。**最让人惊喜的则是游戏的视觉效果，虽然是Q版角色，但却不会给人简陋的感觉。



[illegible]

游戏中众多可爱的Q版角色和那首充满激情的主题歌的确会让人留下深刻的印象，和其他设定繁琐的战略游戏比起来，本作可以让任何玩家轻松上手，展开属于自己的收集道具和同伴之旅。**游戏中还提供了所有参战作品的详细介绍，有兴趣的玩家说不定还能在其中发现不少自己感兴趣的东西呢。**

■DVD-ROM■Idea Factory/Idea Factory■カオスウォーズ■S・RPG■2006年9月21日■1人■无对应周边■247KB

无限试驾



画面 音效 系统 总分 22

感觉就像没有暴力成分的GTA。



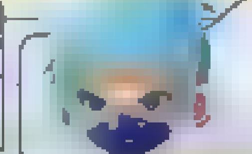
ACE飞行员

本作给了次世代赛车游戏与众不同的定义。一个完整的、风光旖旎的夏威夷小岛供你任意驰骋如果只是及格，**那么当你发现周围路过的车辆头上都顶着别的玩家的Gamertag的时候就不得不赞叹这是次世代了。**这种大型多人在线竞速的模式向我们展示了次世代赛车游戏的一种新趋势。



[illegible]

一款相当另类的赛车游戏，玩家可以在美丽的夏威夷开车闲逛，比赛和任务数量不少，夏威夷的风景也非常优美。不过作为一款X360游戏，**本作的画面显然算不上出色，任务种类虽多，却显得非常单调，游戏整体显得非常松散，经常会给人不知该何去何从的感觉。**

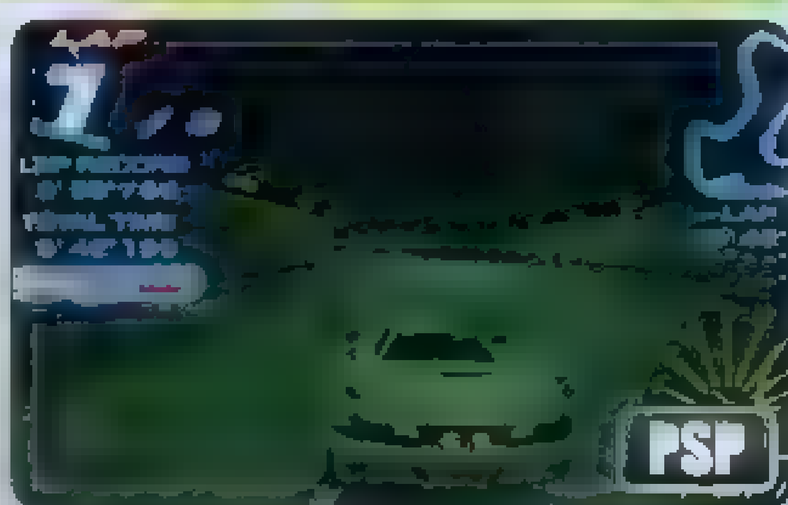


多边形

游戏无论从视频和截图都给人不错的感觉，但实际拿到游戏后却发现了一些不足。其中最令人感到不满的就是众多重复的任务，这仿佛是这类游戏无法克服的弊病。当然，游戏最大的亮点就是它的online模式，你身边的赛车都有真人驾驶的感觉真[illegible]。由于地图巨大，**你仿佛有一种无[illegible]头的感觉。**

■DVD-ROM■Atari/Eden Studios■Test Drive Unlimited■RAC■2006年9月5日■多人在线■无对应周边■自带记忆功能

山脊赛车 PSP 2



画面 音效 系统 总分 22

▌曾经以为自己是在玩前作。



十六夜

跟着Bandai果然学不到好。当然，如果仅从素质上来看，本作绝对在掌机游戏上数一数二，但这款以“续作”名义推出的游戏，仅仅是在前作基础上增加几辆赛车、几个赛道和几段音乐，这种投机取巧的做法确实是说不过去，**甚至都没有采用X360版的多段氮气喷射，这不得不让人怀疑厂商的诚意。**



GOUKI

其实从严格意义上来说本作并不像一款真正的续作，将其称之为“加强版”可能更合适一些，因为前作给你什么样的感觉，这一作仍然相同。**不过能够玩齐系列前四作的所有赛道，而且还有熟悉的音乐，这对于FANS来说实在是太有诱惑力了。**8人无线联机对战堪称壮举，但实现起来还是挺有难度的。

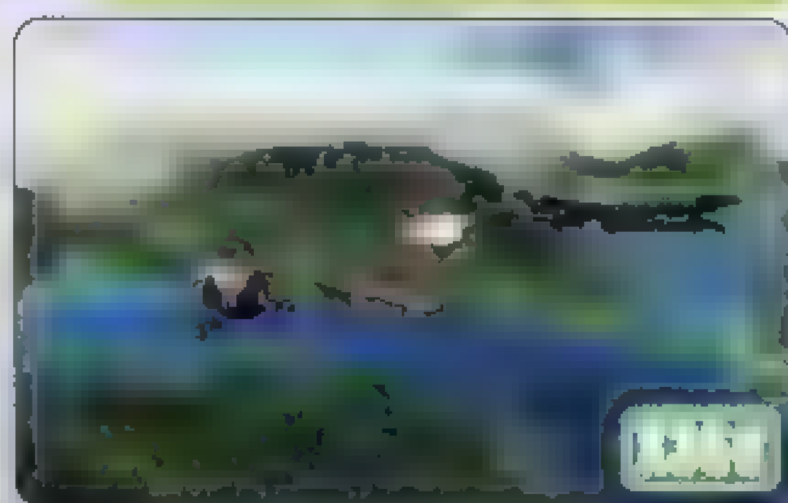


多边形

不进步就意味着退步，不客气地说，本作是Namco有史以来制作得最不厚道的游戏（不知道是不是之一）。几条重制的所谓“新”赛道，然后把车辆的贴图更换一下，这哪是二代，充其量也就是一代的完全版嘛。增加的MAX难度极具挑战性，不过没有设定任何奖励容易让人失去争胜的动力。

■UMD■Bandai Namco Games■リッジレーサーズ2■RAC■2006年9月14日■1人■无对应周边■360KB

正义事业



画面 音效 系统 总分 21

▌随时从机仓跳到机翼，然后在跳回来……



ACE 飞行员

一款高自由度动作冒险作品。初上手控制比较奇怪，在适应后手感依然非常粗糙。不过画面可圈可点，尤其是海面和树林。游戏中大量的驾驶和射击略感单调。任何车辆驾驶超过三秒就能飞起来的设定令人震惊，这是其他游戏中见不到的，效果非常爽快。**是款缺点和优点一样明显的作品。**



多边形

绝对是一款可以让你感到惊讶的游戏，并不是游戏的画面多么次世代，而在于游戏的主人公完全是一位可以匹敌X-Man的超人。**他不但可以驾驶各类交通工具，而且可以任意离开它们并且最后还能随心所欲的回去，**这可能是游戏最大的特色吧。可惜游戏在任务设计方面表现平平，新鲜感保持不了多久。



Gouki

你要前往方圆1225平方公里的San Esperito群岛，帮助当地游击队打败腐败的政府，完全是一款超复合型游戏，**说得直接点就是建立在超大地图上一款更加自由的野外GTA。**游戏的方式多自然是好事，但每个方面都无法与专业类游戏相提并论。如今这类游戏大有泛滥的感觉，对细节的制作都显得不足。

■DVD-ROM■Eidos/Avalanche Studios ■Just Cause■ACT■2006年9月27日■1人■无对应周边■自带记忆功能

合金弹头 6



画面 音效 系统 总分 21

▌享受游戏的过程才是最大的乐趣。



小白龙

经典游戏再现，虽然本作在画面和音效方面和前几作没什么区别，不过游戏的乐趣依然强劲。这款作品仍旧保持了以往的创意，虽然它在外部表现上和“次时代”没有关系，但是游戏本身绝对好玩。**这次的难度比以往有所提升，挑战性提高了，但是可惜关卡太少，难免使人产生不够尽兴的感觉。**



ACE 飞行员

以预先渲染好的3D图片作为游戏的背景，这样一来与画面上的像素点阵画面显得有些格格不入，所以整体画面效果并没有过去出色。使用角色多达6位，以及丰富的载具、新的得分系统等虽说算是个突破，但对于熟悉系列的玩家来说并不能带来多少新鲜感觉。家用机特有的学校模式在关卡设计上也一般。



晴天

作为系列10周年的纪念作品，2D横版过关的回归让系列老玩家都找到了以往搞笑且刺激的游戏感受。除了“《KOF》系列”经典角色的加入，**游戏还初次引入了角色特殊能力的概念，R2键的特殊攻击虽然略显鸡肋，**但是从视觉“笑”果上还是十分让人满意，强烈推荐给喜欢挑战的玩家。

■DVD-ROM■SNK Playmore■メタルスラッグ6■ACT■2006年9月14日■1－2人■无对应周边■100KB

风神计划



画面 音效 系统 总分 21

▌难以享受的华丽的射击乱战。



纱迦

凭借超高的画面品质绝对能征服大多数玩家，这样的宇宙射击大战完全有着《星战》电影的感觉。游戏是那种超硬派的风格，只要善于找到敌方弱点，并且合理利用必杀技就能轻松克敌。起初面对大型战舰可能会很困难，当提升技能后完全可以实现势如破竹般的进攻，这会给玩家带来极大的成就感。



猫太

游戏的画面十分绚丽，起初还以为游戏很复杂，其实只要掌握了诀窍根本都不难。**所谓的诀窍就是利用游戏的导向射击系统，可以轻松搞定大批敌机，不过这样一来游戏就显得越来越乏味。什么空战技巧也就成了浮云。**游戏拥有厚重的剧情，值得一看，对于不擅长射击游戏的玩家来说倒是个不错的选择。

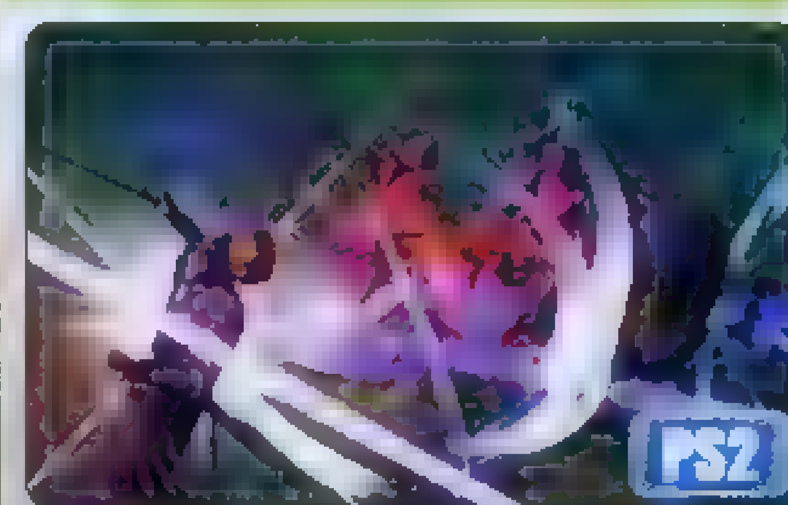


ACE 飞行员

屏幕上到处都是敌机和僚机，而且还需要根据距离的不同来切换武器，可惜我的肉眼早已经被密密麻麻的飞机模糊了视线，这样导致游戏中很难享受到那种畅快的射击感觉，很快我就进入疲劳驾驶的状况。其实游戏在画面表现上非常绚丽，声光效果也令人非常满意，但这样就更加令人觉得惋惜。

■DVD-ROM■Square Enix/Square Enix■Project Sylpheed■STG■2006年9月28日■1－2人■无对应周边■自带记忆功能

浪客剑心 燃烧！京都轮回



画面 音效 系统 总分 19

▌非常考验玩家耐心的读盘速度。



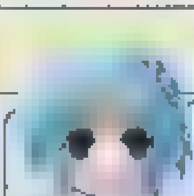
晴天

同样是一款以FANS为卖点的动画改编作品，除了重新制作的片头之外，游戏的剧情完全是照搬动画版“京都篇”的内容，再加上频繁的读盘，让游戏的流畅度也大大降低。**游戏的打击感很差，在高难度下BOSS几乎成为玩家的噩梦，**不过新加入的角色还是能引起众多FANS的共鸣。



小白龙

从客观的角度来说，本作的画面、游戏性等方面的素质都比较一般，再加上频繁的读盘会使许多人失去耐心。但是本作更主要的意义还在于经典的重温，当系列的FANS在游戏中操纵自己喜欢的角色亲身经历那段浪漫的幕末故事时，相信会产生一种不同的感动。**对于剑心的FANS来说这款游戏值得一试。**



[illegible]

作为让无数动漫玩家感动的作品，本作的故事背景节选了动漫中对阵“十本刀”及志志雄真实的最高潮的京都篇部分。**最让人感动的是，本作除了可以选择绯村剑心外，还有相乐佐之助及前新撰组三番队队长斋藤一等。**游戏采用任务制战斗，不过在战斗中一对多时，用后背对着敌人，他们竟然不会攻击。

■DVD-ROM■Banpresto■るろうに剣心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回■ACT■2006年9月14日■1人■无对应周边■128KB

GOLDEN EYE IN DEPTH REVIEW

黄金眼 REVIEW

已发售游戏的深度回顾

黄金眼评分 24 热血推荐

女神异闻录 PERSONA3

文 雨滴

◆游戏时间：80个小时以上

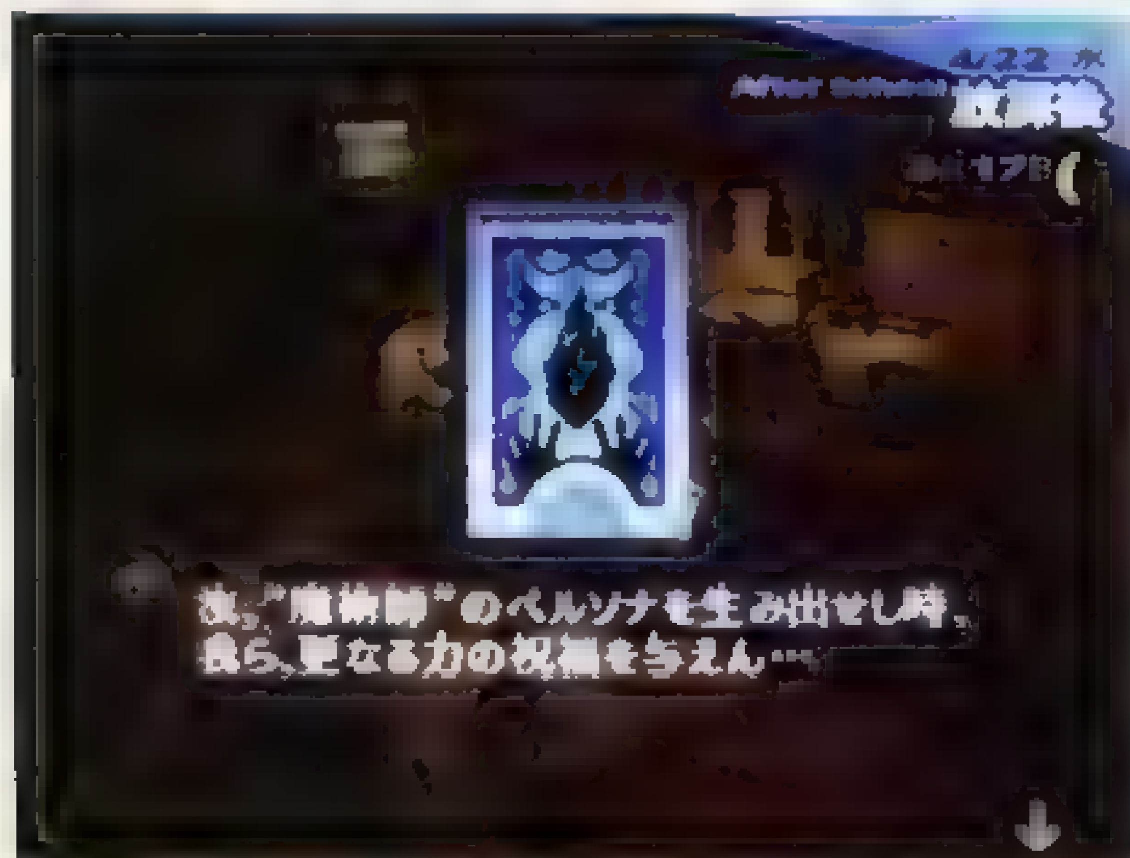


对于创新来说，失败与成功就在一线之间

PS2/DVD-ROM/Atlus/2006年7月13日/67KB/1人/无对应周边/日版/6800日元

对于传统的"女神"FANS来说，《女神异闻录PERSONA3》(以下简称《P3》)更像一款全新的作品——全新的人设、全新的系统、全新的感觉。《P3》无论是形，还是神，都与之前的作品有很大的差距。我们在它的身上看到了Atlus的创新精神，恋爱游戏般的日常流程、涉及到各种数值的Commu系统、仅有一个的迷宫……Atlus为这个古老的游戏系列加入了太多太多的新要素。我想，在这些要素中，哪怕只要一个要素获得玩家的认可，这个游戏的评价就不会像今天这样。不过虽然《P3》的改变让人接受不了，但RPG总不能这么一成不变的作下去，就算大餐也会有腻味的时候，何况是一个游戏呢？失败不重要，关键是创新的精神！

一个庞大的Commu系统



▲记住这个画面，我们要看180次才能圆满。

说到《P3》的系统精髓，非"Commu系统"莫属！虽然这个系统的最终结果只是让大家能合成出18个最强的塔罗牌PERSONA，但为了他们，玩家需要花费的精力远远不止是"合成"那么简单！是的，这是这个游戏最消耗时间的一个组成部分，玩家最初需要努力提升自己"勇气"、"学力"、"魅力"三项基本能力；当这些能力达到特殊要求后，玩家与特定的NPC交谈即可获得一个对应塔罗牌的Commu好感度等级，之后继续与他们交谈选择符合他们心意的回答可以提升Commu的好感度；最后，当Commu的好感度等级达到10级以后，玩家就可以合成出该Commu所代表的塔罗牌PERSONA最强的那只。乍听上去很简单是不是？但问题不能孤立地去看，当大家需要在半年的时间里、同时在18个人身上完成这个过程时，难度就超乎想像的大了。而且Atlus为了更加真实地反映出人们的感情，如果大家在触发了某一个NPC的Commu后长期将他弃之不顾，那么这些NPC就会对玩家失望，从而产生"REVERSE"情绪，这时候只要大家一句话没说对，那么大脾气的NPC们就会彻底与玩家决裂，让Commu长链就这么断开无法继续。所以作为这个游戏的玩家来说，事先准备好一份详细合理的日常行程表是最好的方法，然后再摸清楚这些特殊NPC的喜好，投其所好地回答各种刁钻的问题才是上上之策。而且念在大家在千辛万苦提升这些Commu的等级的份上，Atlus还特定设计了一个PERSONA的特殊奖励经验值——即当玩家在提升了相关塔罗牌属性Commu的等级后，合成这个塔罗牌属性的PERSONA就可以获得额外的经验值，这些经验值动辄就是几万，对于需要练级的玩家来说，无疑是一大福音！

不过这个系统最大的遗憾在于，即使将游戏中所有特殊女性角色的好感度提升到最高，最后的结局仍然是固定与女性机器人艾葛丝完成，这让看完所有女性角色红着脸告白的玩家确实不怎么舒坦——为什么那么多女生喜欢我，我最后却连个选择权都没有，就让人硬塞给别人了？不公平啊不公平！

迷宫不在多，一个就够了 BOSS不在强，会变身就行

在所有游戏都在绞尽脑汁在迷宫上费心思的时候，Atlus却反其道行之的将迷宫的地位弱化到了次要地位。在《P3》的世界中，我们只看到了一个迷宫，不过不要以为这个迷宫会很简单，作为RPG的一大要素，这个名为タルタロス的迷宫在质量上取得了绝对优势——263层！大家需要从游戏初期就开始在这里进行探索，直到游戏结束时，玩家的目标就是不停地向上爬，直到爬到263层迷宫顶上看大BOSS玩13段极品大变身。而就是这么重要的一座迷宫，在游戏初期甚至中期都没有显示出它的重要性来，游戏的大部分BOSS战都是在迷宫之外进行的。于是，在第一次游戏时，一些怀着侥幸心理的玩家可能忽略了探索这个感觉不到尽头的タルタロス 迷宫。



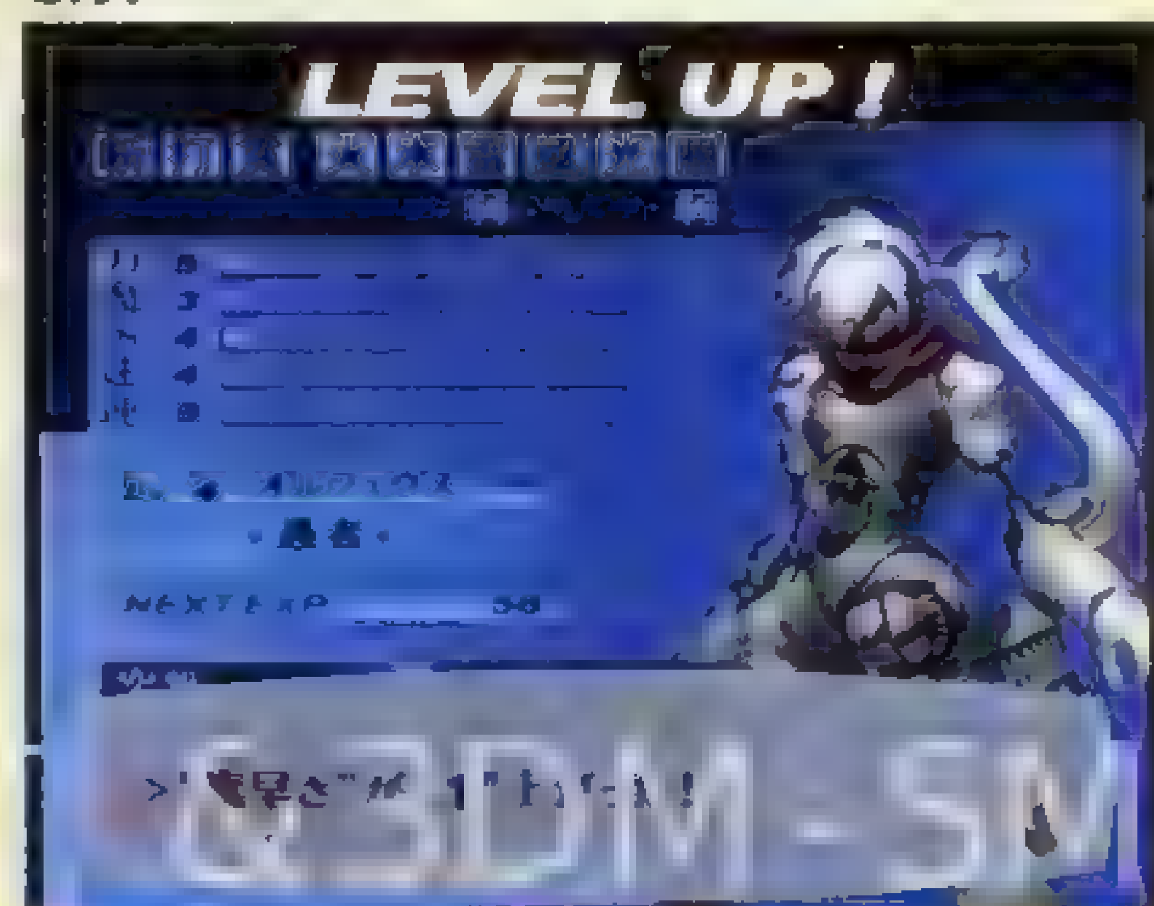
▲漫长的迷宫让人感觉看不到尽头。

迷宫并不是本作最离谱的地方，在迷宫顶楼的最终BOSSニュクス・アバター，这个BOSS不仅会13段超强变身，而且还会在最后一个形态的HP降到1/2后施放反弹所有攻击的技能"暗夜のドレス"，实在是让人无比郁闷。不过这并不是这个游戏中最强的敌人，隐藏迷宫中那个只要遇到主角装备有吸收、无效、反射任何属性攻击的PERSONA立即召唤PEROSNA9999一招必杀的最强的BOSSエリザベス才是玩家真正的噩梦。相比其他游戏中一群大BOSS一群隐藏BOSS的情况来说，《P3》的迷宫和敌人都不以数量见长，质量才是Atlus信奉的真理，一个BOSS也能让大家研究半天准备好久才敢去挑战，这就是这个游戏最大的魅力。

系列传承的经典

虽然发生了翻天覆地的变化，但作为"《女神异闻录》系列"经典的"合成系统"本作依然存在，虽然在《P3》中这个系统更名为"PERSONA"，但无论从规则还是PERSONA的名称、造型、背景来看，这都是系列的传承。而这个系统也是《P3》游戏系统的主要干架，其他的Commu、委托系统等都是从各个方面来完善它的。本作的PERSONA系统依旧费时间费精力，再加上有"满月"这个要素，对玩家的人品也有考验，一旦陷入其中就无法自拔。而这也是《P3》的魅力所在。

或许这不是一部很好的作品，但在繁琐的流程背后仍然可以看到制作人员的良苦用心，而且只要深入到游戏中去仍然可以发现其中很多值得人钻研的东西，如何制订出最有效率的日常行程表，如何收集齐所有的PERSONA，如何打败变态的隐藏BOSSエリザベス，NPC们讲述着自己也曾经历过的烦恼，只要深入到《P3》的世界中，你会发现这虽然不是一部一流的作品，但也有许多可圈可点的地方。



▲系列最有特色的系统，本作中依然值得仔细研究。

黄金眼评分 24

热血推荐

最终幻想III



文 邪魔天使 ◆游戏时间：50个小时以上

当年的最终幻想，童年的回忆，你还记得吗？

NDS／卡片／Square Enix／2006年8月24日／自带记忆功能／1人／日版／5980日元



▲每个职业特技不同，所以一定要选择实用的。

说实话，对于《最终幻想Ⅲ》(以下简称《FFⅢ》)能够复刻都是持怀疑态度的。这么多年不出声不出气，看看其他几作纷纷推出了移植版，就它纹丝不动，这实在是不符合Square Enix(以下简称SE)的"习性"。不过等待虽然漫长，但好在它终究是公布了，而且来个了底儿朝天的大改革，不禁让各个玩家心花怒放——SE不愧是SE，你看，手笔多大，完全变了个样儿，这就叫魄力。

——《FFⅢ》真的没有复刻过么？为什么啊？

邪 这位同学，《FFⅢ》的确没有复刻过，自1990年4月27日发售后，它就很平安地度过了16年的日子。至于要问什么原因，据传闻说其源代码遭到破坏，也不知道是哪个杀千刀干的，不过正因为这样所以SE才能下定决心以全新的形态将其复刻，从这个角度上讲这也算是一件好事。

——《FFⅢ》为什么要移植NDS而不是PSP呢？

邪 这个问题就难了，你应该去问SE的上层，但据在下的拙见，这还是考虑到主机普及率以及销量保证的基础上作出的决定。毕竟掌机还是NDS为大，能保证出货和销售以赚取利润是一个商人的本质目的，既然出在NDS上能赚更多的钱当然是给NDS了，这也是无可厚非的事情。也许你会说PSP的机能那么好，能够将《FFⅢ》的世界表现得更完美，但毕竟有个成本的制约要素在里面，考虑到这一因素，还是NDS比较划算一点，虽然这样一来必定以牺牲画面为前提。

——但《FFⅢ》的马赛克好严重哦。

邪 嗯，这的确是最大的问题。马赛克太多再加上NDS的屏幕解析度又不是很高，所以看上去有些眼花，虽然这样的画面在NDS上已经算很强的了。我们不能否认SE的技术能力，它的技术在日本厂商中的确是算顶尖的，要不我们可能会看到惨不忍睹的画面。现在的《FFⅢ》里人物、背景都还比较清晰，特别是人物，比较好地再现了原画可爱的一面，如果你非要让它和PSP的画面比，那是件很不公平的事情。

——战斗前居然要读好长一段时间。

邪 其实"读盘"时间并不是很长，如果你看过之前的宣传片会发现在成品中读盘时间已经大幅度减短了，这也算是一个瓶颈吧。按理说卡带卡片不应该有读盘时间，也许因为游戏是3D的，资料都比较多，所以在处理一些问题方面稍微比普通卡带卡片欠缺了一点。但实际你在游戏中如果习惯的话，这点读盘时间还不算什么，但其实就我个人而言，在读盘的流畅性上《FFⅢ》比之后NBGI推出的PSP版《幻想传说 全语音版》还是稍逊了一筹，起码读盘在给人的感觉上还是《幻想传说 全语音版》更好些，给人几乎不读盘的感觉。

——转职系统有什么变化呢？

邪 与老《FFⅢ》相比，NDS版的转职系统几乎没什么变化。要知道《FFⅢ》可是"《FF》系列"转职系统的鼻祖，一代那是一开始选职业，中途不能在几十个职业间随意转换的，《FFⅢ》也是之后《FFⅤ》的奠基之作，可谓意义重大。转职系统不仅带来了更多的变化，也让玩家能够在体验不同职业乐趣的同时使用一套适合自己的打法，这样一来同一款随着玩家的不同玩法也就不同，你既可以全龙骑士用跳跃，也可以全贤者用魔法轰。NDS版在职业的获取方法上也进行了一些调整，变得简单了不少，这也是为了适应现在游戏在逐步简化的趋势。想想以前拿个隐藏职业还要打个BOSS，现在直接给，真方便。不过这样一来带来的效果就是一些原来的超强职业被削弱，但不管怎么样强职业还是强职业，瘦死的骆驼比马大，至于那个超强的"洋葱头骑士"的职业更是玩家们的梦想。

——MP的设定为啥还是这样？

邪 这个设定跟老FC版是一样，都基于《龙与地下城》的魔法系统，至于为什么不像GBA上的《FFⅠ》那样改用MP制，我想还是因为SE想保留一点游戏的特点吧。你想想，高级魔法的使用次数与低级分开，这样在面对杂兵时可以随意放低级魔法，不用担心高级魔法没MP用，这个设定在后期就会感受到它的优势所在了。

——感觉这次《FFⅢ》的隐藏要素不是太多呢。

邪 的确不是太多，而且很多隐藏地点的位置甚至道具都跟原FC版是一样。新加的铁巨人隐藏BOSS倒是不错，能力超强，4个洋葱头骑士都有可能一出来就被秒，很有挑战性。但除此之外就没有太多让人惊喜的要素了，这也让人稍感遗憾。

——为什么迷宫里没记录点啊，死了还要重走。

邪 同学，这老版的《FFⅢ》就是这样的啊，不过这个设定的确很不体贴，你记录点不多还可以，但没有就太说不过去了吧。游戏里的难度在中后期本来就不平衡，再加上复活的凤凰尾数量有限，补给跟不上还安排一个强大的BOSS在前面，还没记录点，哪怕是在BOSS前有一个记录点也好啊。你倒好，啥都没有，这不是折腾人吗？刚才说到平衡性，这里不免要再埋怨一句，可以说做得相当不合理，你要保持原汁原味我可以理解，但调整一下会少一块肉么？搞得现在怨声载道，不得不去单纯地练级，这样重复的机械劳动很容易让人产生疲劳感，形成了打到一个地方非要去练他几级才有信心往下发展似的。不过也许是因为这个原因，这样的设定在之后的《FF》里就得到了很好的改善，起码能让人不刻意练级就能顺利进行下去了。所以从另一个角度想，也许SE的原意是想让我们去体会一下老《FF》的感觉，毕竟是重新制作的，老玩家能从中找到一丝当年的感动，新玩家也可以接触一下昔日经典的辉煌。(虽然这有可能只会勾起老玩家那充满了恨意的怨念，呃……这就不在今天的讨论之列了-_-)

——对了，记得原FC版的主角可是四个少年哦，这次……

邪 哦，你不说还真忘了，对，老版的《FFⅢ》的主角是4少年，但这次将其中一个的性别改成了女性，也许老玩家对此会有些不适，但也无伤大雅，而且在新玩家方面也有积极的效果。红一点的存在游戏中起到了一个平衡的作用，而且某些情节还进行了一些改编，让它在保留了原有味道的同时加入了新的佐料，看起来别有一番风味。

——最后还有什么想说的吗？

邪 其实从《FFⅢ》的身上我们可以看到SE今后的一些战略上的大体走向，特别是在掌机上的一些决策。他们还是将重心放在了NDS上，这一是跟目前市场的主机分不开，也跟自身的盈利有关，从这一点来看我也无话可说。但我也希望SE不要在一棵树上吊死，毕竟在我的心中SE是一个喜欢冒险和创新的公司，希望它能够在更多的平台上推出更多的经典佳作。



▲职业搭配十分重要，配合得当的话会起到事半功倍的效果。

"跟着Bandai一起走，Namco确实学到了不少东西……"这句话是最早十六夜在前线中的第一句，虽然当时隐约有不好的感觉，但确实没有想到能够变成这样……《山脊赛车》系列"一直是PS系的代表游戏，品质从没有被人质疑过——当然，并不是说这款《山脊赛车PSP 2》的品质有问题，只是Namco这种投机取巧的做法太让人失望。仅仅只是增加几辆赛车、几个赛道和几段音乐，如果是以"加强版"什么的名义推出也还能接受，但堂而皇之地后缀一个"2"字就令人气愤了。

话虽这样说，但如果我们抛开"续作"这个概念来看待这款游戏的话，确实是挑不出什么问题的。画面效果就不用再反复强调了，毕竟拿PSP的画面与其他掌机游戏相比确实是胜之不武，而音效方面更是尽显高容量媒体的优势，别的不说，即使是用外接音箱播放游戏中的背景音乐效果依然毫不逊色，这绝对是其他掌机望尘莫及的。除了以上"肤浅的外在表象"外，所谓的"游戏性"同样毫不含糊。作为系列的一员，本作同样充分强调了驾驶的乐趣以及甩尾时的爽快感，而新增加的几个模式既可以让玩家在紧张的比赛间隙调整状态，又能够磨练驾驶技术为以后的挑战作准备。

如果你错过了当时PSP的首发游戏，那么这款《山脊赛车PSP 2》正好能够用来弥补这一遗憾，而如果你是系列的拥趸，就更没有理由放过这款"起错名字的游戏"。



基本操作	
方向键／滑杆	选择菜单选项、控制赛车方向
○键	决定、升档(MT模式)
×键	决定、油门
□键	取消、刹车
△键	取消、降档(MT模式)
L键	文字信息快进、变更视点
R键	文字信息快进、发动氮气喷射
SELECT	变更赛车颜色(选择赛车时) 开启／关闭屏幕信息(比赛时)
START	暂停游戏

比赛画面介绍



1 赛道图
显示玩家所处比赛的赛道全景。蓝色圆点表示玩家所在位置，而红色圆点则是当前第一名的位置。

2 单圈时间
与PS系的各作不同，本作同样沿用了PSP的前作以及X360版的3圈制——即整场比赛只进行3圈。玩家每完成一圈所使用的时间都会被电脑记录并显示出来，更会使用红色字体突出最好成绩。

3 仪表盘
显示当前赛车的时速、引擎转速以及档位。

4 氮气槽
显示当前赛车储备氮气的总量，最多能够预留3段氮气槽。

5 信息窗
只会在特定时间下显示，常规比赛时用于显示与第一名的时间差或是与第二名的时间差(自己为第一名时)，而在时间赛中则显示与记录的正负差。

6 限制时间
用于显示当前路段所剩余的时间。只有当有人率先到达终点后才会显示限制时间。

7 总时间
用于记录当前赛程玩家所使用的时间。

8 单圈记录
这里所显示的是同一赛车级别下单圈的最快成绩。

9 排名
显示当前玩家所处的排名名次。随着名次的上升，数字的颜色会改变，当成为红色后表示达成了本赛道的完成条件。

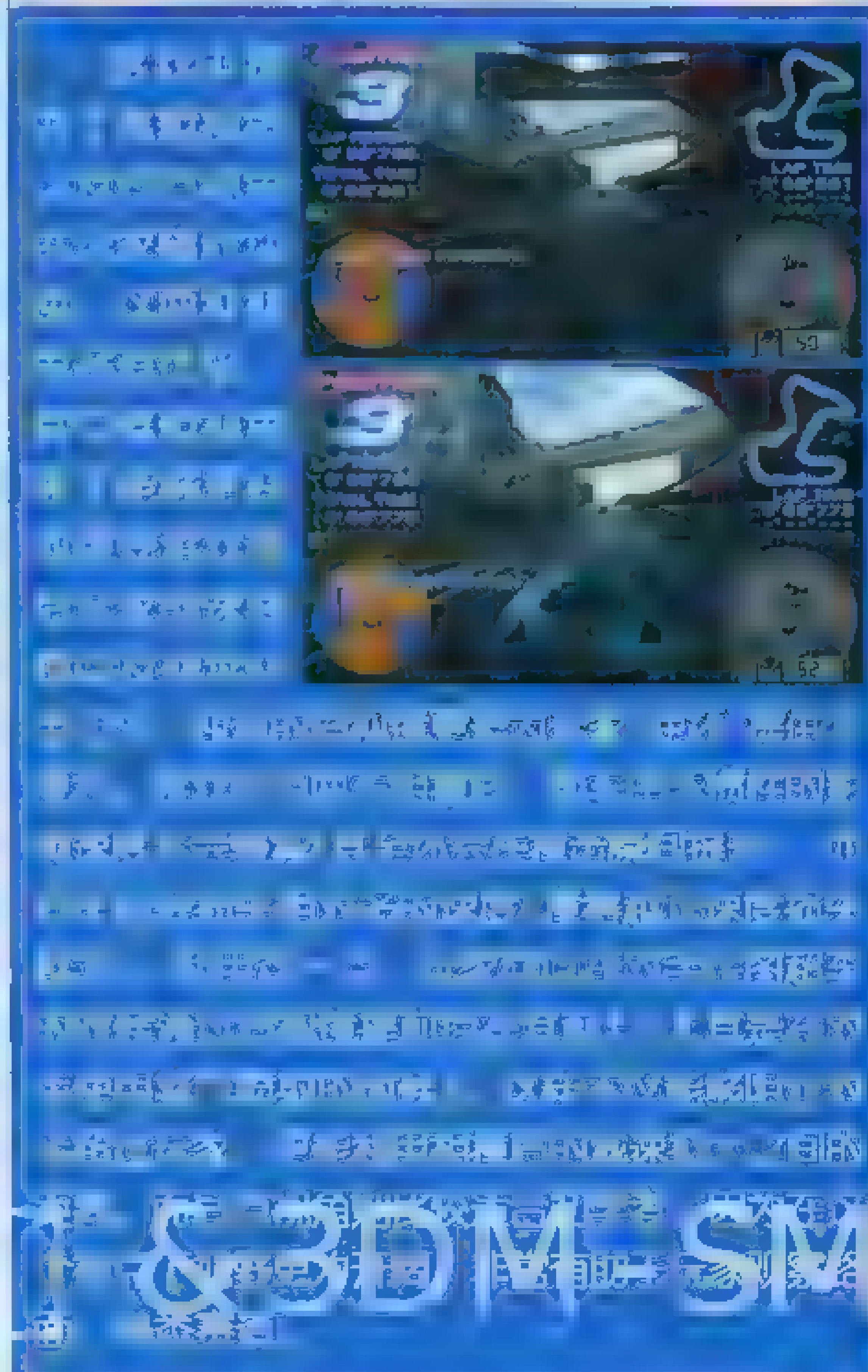
10 后视镜
只有在驾舱视角下才会出现。能够看到身后对手的位置和意图，根据情况采取对应措施(挡它！整它！)

关于氮气加速

作为系列的新生标志，氮气加速在本作中的地位依然不减。游戏中玩家在驾驶汽车甩尾的同时，氮气槽将会上升，当储满一段后就能够随时按下R键发动氮气加速。氮气加速的最大意义在于短时间内提升赛车的最大时速，而当处于氮气加速状态下的赛车在加速停止瞬间甩尾的话，还能够获得额外的氮气增加量奖励。不过需要注意的是氮气加速并不适用于赛车的启动以及平时的加速(因为效果并不明显)，而氮气加速状态下的赛车在加速过程中任何甩尾动作都不会使氮气增加，另外氮气的增加量相比前作要降低了不少。

本作最令人不满的是游戏的氮气系统完全照搬前作，完全没有引入X360版的多段喷射，也正因如此让人完全感觉不到"续作"的意义何在。

关于变更视角



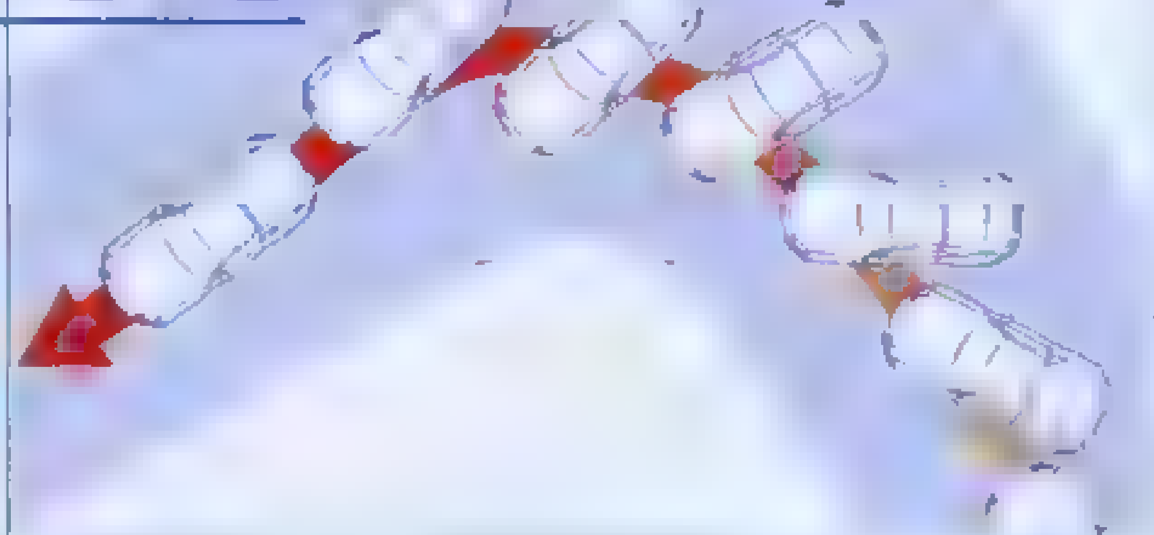
系列的精髓——甩尾

什么叫甩尾

[illegible]

游戏中的甩尾

在现实生活中，只有后轮驱动的汽车才可能做出甩尾的动作，而前轮驱动的汽车只能因为"转向不足"的原因在转向时出现"摆头"(车头左右摇摆)的情况。这些现象虽然在游戏中都得到了体现，但由于系列并不是标榜拟真度的游戏，因此与实际存在很大差别。



游戏中并没有真正体现出前轮驱动与后轮驱动的差别，取而代之的则是将赛车的甩尾类型分为了STD(标准)、MLD(平衡)和DYN(精悍)3种。

STD	能够很明显做出甩尾的动作并能轻松维持一段时间，而且对于速度的要求并不高，适合初学者使用。
MLD	只有在一定速度以及车头方向改变较大的情况下才能够出现甩尾，且维持时间很短。但在甩尾动作结束后，玩家能够更容易地控制车身方向。
DYN	与STD相比能够更容易地做出甩尾动作，且能够维持更长的时间。然而对于速度的要求也更高，同时，当赛车结束甩尾动作的时候，玩家需要更精细的操作才能够稳定住车身。

游戏模式详细介绍

世界之旅模式



本模式与前作一样，是游戏的主要模式。根据赛程的不同，所包含的比赛场数也不同。每个赛程由2～6场比赛组成，玩家只有达到每场比赛所要求的名次才能够进入下一场比赛，而当完成全部比赛后便可以完成该赛程。每完成一个赛程玩家都能够获得固定的奖励，从各种赛车到隐藏的影像，数量众多。

起初游戏只有基本旅行(BASICツアー)供玩家选择，而其中全部16个赛程需要玩家通过赢得比赛才能逐渐开启。在进入比赛前，玩家可以在提供的相同等级赛车中自由选择，不仅如此，手动挡(AT)与自动档(MT)、比赛时的背景音乐都可以根据玩家喜好而自由更换。在比赛途中玩家可以随时退出赛程，系统就会自动记录玩家的进度，这样玩家在下次进入时可以直接挑战上次退出的比赛(当然是从比赛最终开始)而不用再从赛程最初开始。另外，获得的赛车可以在相应级别的比赛中直接使用，而已经完成的赛程或比赛仍然可以反复挑战。

生存模式

相对于其他几个模式来说，生存模式显得更加具有刺激性。在这个模式下，玩家将与其他3辆赛车角逐，但除了要赢得最后的胜利外，"生存"这个词将显得尤为重要。在总共3圈的比赛中，每当第一名跑完一圈赛道时，系统就会自动淘汰当前比赛的最后一名，此时赛道上只会剩下3辆赛车。以此类推，在最后一圈时赛道上只会剩下两辆赛车决斗。因此玩家在比赛时刻都要奋力前冲，类似世界之旅模式中那种后来居上的情况将不再出现。

决斗模式

决斗模式下玩家可以随意挑选自己喜欢的赛道与一名由电脑控制的对手进行对决。虽然对手由原来的11名减少到现在的1名，但"少而精"正是形容此模式下对手的最佳词汇。与其他模式相比，决斗模式下的对手无论是速度、驾驶技术还是氮气喷射的利用率都要明显优秀得多。不仅如此，电脑控制的赛车还会在一定程度上"作弊"——玩家有时很可能因为看到电脑的赛车连续喷射而气得咬牙，因此除了驾驶技术过硬、将赛道熟记在心之外，利用后视镜摆电脑一道也是经常要用到的手段。需要注意的是，生存模式下可选择的赛道与赛车会随着玩家完成世界之旅模式而增加。

街机模式



顾名思义，玩家在这里能够回归系列最初形态，体验街机风格的比赛。在街机模式下，玩家要面对11名对手，但除了赛程不同外，此模式下玩家不仅要超过所有对手获得比赛的胜利，还要与时间竞争。游戏中引入了"Sector Time"的概念，也就是将整个赛道分成了若干部分，而每个部分都会规定相应时间，玩家只有在时间内完成相应赛道才能够继续比赛，反之则会直接Game Over。赛道的每个部分都有固定的Check Point，当玩家通过时就会在原有的剩余时间上叠加下一路段的规定时间。正因如此，玩家在整个比赛中都不能掉以轻心，时刻做到最有效率地驾驶才是顺利完成比赛的前提条件。





合金弹头6 SNK Playmore ACT
PS2 2006年9月14日 日版

在经历了多年的沉寂和一度延期之后，作为系列最新正统续作的《合金弹头6》终于在PS2上抢滩登陆。为了突出本作10周年纪念作品的意义，移植自Sammy新街机基板的本作在游戏画面的流畅度与背景音乐的层次处理上都得到了大幅度的强化。在保留了系列作品一贯轻松搞笑风格的同时，新武器和新乘骑的加入也让游戏的过程更加丰富多彩。最让玩家感到惊喜的是，SNK PLAYMORE还破天荒地引入了本公司知名格斗游戏《KOF》中的两名大腕克拉克与拉尔夫。想知道这两位热血佣兵在本作中的表现如何吗？赶快拿起游戏手柄展开充满刺激的全新历险吧。

文 火焰魔神 编 晴天

基本操作

- L1：丢弃武器
- R1：特殊功能
- R2：特殊攻击
- 移动
- 投掷手雷
- 武器更换
- 跳跃
- 近身格斗
- 射击
- 开启游戏菜单
- 特殊技：R2＋↑ 脱离乘骑：×＋↓

MODE 模式选择 MODE

街机游戏 ARCADE GAME



最基本的游戏模式，进入该模式后有EASY和HARD两种难度可供选择。如果选择前者，玩家手中默认的武器即为重机枪，不过只能进行游戏的前四个关卡，比较适合能力不高的新玩家。如果想感受原汁原味的“合金弹头”，那么请选择HARD难度，初始的默认武器将回归为手枪，并且可以在突破前四关之后迎来最后的第五个关卡。将游戏通关一遍后，便可选择从任意关卡进入游戏。

自选关卡 STAGE SELECT

即选关模式，与街机游戏模式没有太大的差别，同样有两个难度可供选择。将游戏通关一遍之后，便可随意选择某个关卡反复挑战，对于那些想深入研究本作的“ACT重度患者”来说，这个模式是再好不过了。

系统设定 OPTION

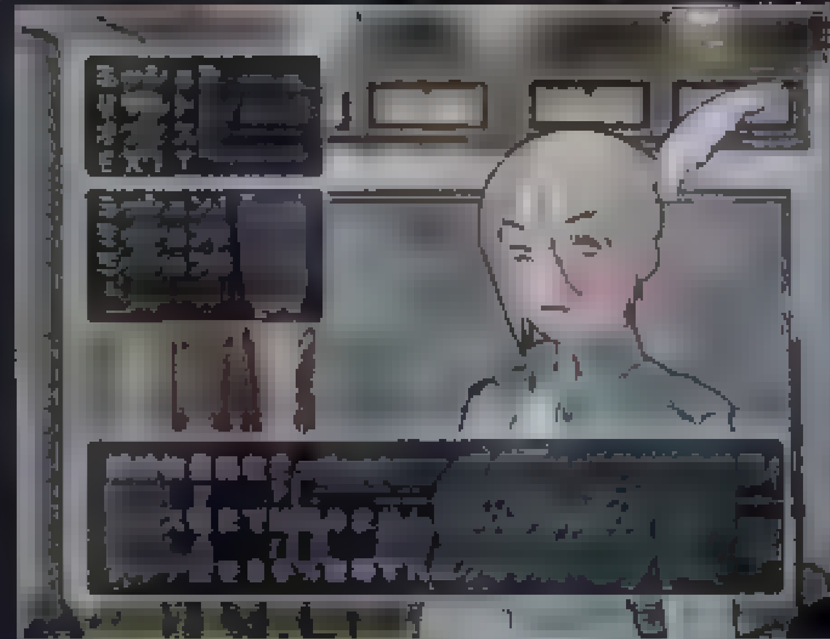
在这里可以对游戏的基本参数进行设置。“GAME OPTION”下的“BULLET INFINITY”和“BOMB INFINITY”选项在完成“战术学校”的所有任务后开启，分别对应无限弹药和手雷。

记录查询 RECORD

在“SOLDIERS LIST”一栏中，我们可以查看在游戏中救出的囚犯，整个游戏中共有100名囚犯，如何将这“百人囚”解救达成，十分考验玩家的操作水平。此外，在“TROPHY OF WAR”一栏中，我们可以查看游戏中搜刮来的所有种类的战利品，从金砖宝石到过期罐头烂水果甚至“五谷杂粮最终形态”应有尽有，共四十一种之多。要想将它们完全搜刮到，就必须要有翻遍整个敌人老巢的觉悟！



战术学校 COMBAT SCHOOL



该模式只有默认的EASY难度，并且玩家可以使用无限弹药，首先需要做的就是在“オフィス”指令下创建角色资料，随后就可进行游戏，各种各样的任务等待着玩家去完成，耐玩度颇高。

鉴赏模式 GALLERY

从鉴赏模式中可以看出SNK还是蛮有诚意的。GALLERY分为ART和SOUND两个部分，前者汇集了大量“《合金弹头》系列”的原画设定以及同人作品，后者则收录了系列正统作品中的所有音乐。



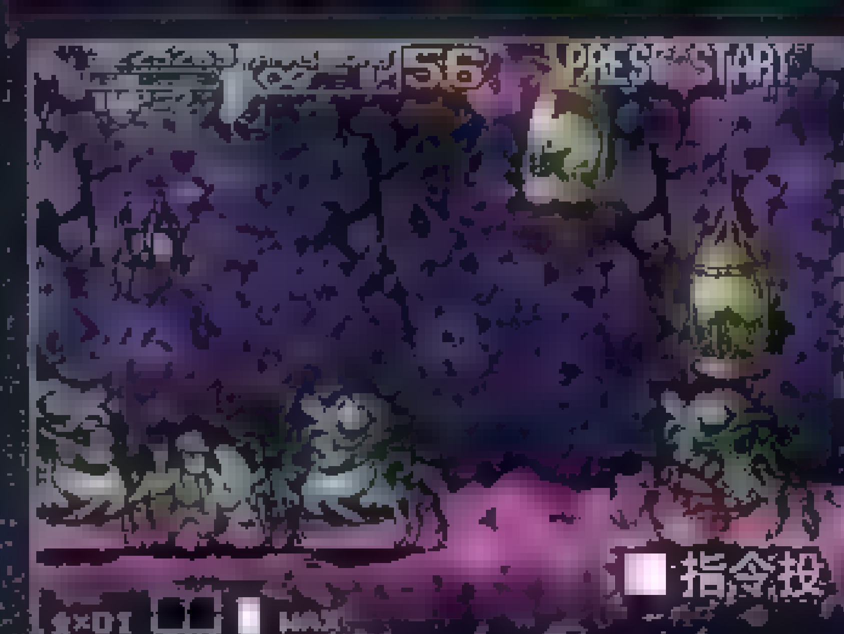
SYSTEM 新系统追加 SYSTEM

暴力才是王道

由于本作中有克拉克与拉尔夫的友情客串，游戏中特意加入了能够充分体现两位实力格斗家“暴力美学”的特殊格斗技。



■机炮拳



■指令投

◀▲玩家在游戏中按下R2键即可发动每个角色的特殊格斗攻击，如果在按下R2的同时按下十字……克便会……方……使出……式的“机炮拳”，并且在理论上可以对任何敌方目标实施打击！

得分激增



与曾经出现的"得奖章赚钱法"不同，本作新加入的"Rush Blast"系统更加简单明了，随着杀敌数的增加，画面下方会逐渐增长一至四条累计槽，每增加一条槽就意味着分数的增倍，当达成"MAX"状态后便会逐渐回落直至归零，在此期间消灭敌人的分数会增至16倍，被消灭的敌人身上还会掉下金币，华丽地攻击吧，想不赚翻都不行！

武器随心换

由于敌方兵种的多样化，为了在战斗中更好地发挥各种武器的功效，本作中引入了武器储存和丢弃的概念。当玩家得到新武器时，原有的武器并不会被自动丢弃，而是被储存到游戏画面左下角的储存槽中，玩家不但可以同时储存两种武器，还可以按下○键在它们之间随意切换。当玩家在遇到多种武器可供选择的时候，可以首先通过○键来选择准备丢弃的武器，然后按下L1丢弃，并且该武器在当前场景仍然可以重新获取。针对任务的不同而合理取舍武器可以使战斗变得轻松许多，不过一旦角色被击中身亡，那么储存的武器也会立刻消失。

人物能力

本作存在人物能力的区别，玩家选择角色的标准不再是"以貌取人"，而是要看各角色的能力了。

MARCO(马可)	初始武器手枪的攻击力2倍。
TARMA(塔玛)	坐骑时攻击力1.5倍，坐骑耐久度及主武器弹药补给数2倍。
ERI(爱莉)	手榴弹补给数2倍，投掷时可用十字键控制投掷方向。
FIO(菲奥)	初始武器为重机枪，主武器弹药补给数1.5倍。
RALF(拉尔夫)	可以抵挡敌人的一次攻击，弹药补给数减半。
CLARK(克拉克)	使用"摔"技，攻击可对所有杂兵造成一击必杀。

新坐骑

两足机器人

步行速度一般，但跳跃能力优秀，缺点是没有防护，且武器控制较为吃力，十足的鸡肋——

小毛驴

属于以往作品中出现的骆驼和大象的亲戚，防护能力和造型实在不敢让人恭维，但可以挂载一节车斗，火力尚可，但移动速度实在是成问题！

钻探车

移动能力稍差，武器的射击方向与本体行进方向相反，防护能力尚可，最要命的是没有配备逃生装置，一旦耐久度耗尽就成了活棺材！

STAGE 关卡流程 STAGE

MISSION 1

隐藏的山路

本作的分支路线被设计得极为隐蔽，在图中第二场景的末尾处往右上方的平台跳跃就会发现新的道路。





BOSS 超豪华武装挖掘机

它的攻击手段很全面，但是招招都不到位，原本用来松土的钻头和投石器根本不适合战斗，至于那个投掷流弹的杂兵嘛，如果您当他不存在，相信也不会有人介意。

MISSION 2

巧妙解救战俘

本关的许多物资与囚犯都被设置在通常情况下不可触得的高处，利用驴车挂载的那节车斗可以巧妙地将这些问题解决。



BOSS 疯狂的暴走机车

我们所要做的只有不断地攻击，见招拆招的躲过那些导弹并不是什么困难事儿。

MISSION 3

隐秘的地下通道

如果您在看到那个"毛传庙"的牌楼之后感到身体不适的话，那么请在庙门前的台阶下匍匐前进，等待您的将是另一个清凉的地下世界。



BOSS 被侵蚀的机器人

除了不断放出的光球和无法躲避的无赖格斗技，还会用汽车砸人和释放高压电。

MISSION 4

断桥下的分支

当遇到女孩子向你致敬的时候，不妨放慢脚步停止前进，断桥下的隐藏道路需要在分叉路口向右下移动，相信会给你带来不小的惊喜。想尝试搭乘外星人的计程车吗，司机可是从前的敌人首领哦！

BOSS 神龙见首不见尾

想知道当年哪吒大战东海龙王的感觉如何吗？这个周身长满甲壳的家伙会带给你最好的体验，无论是全方位的毒液淋浴还是三百六十度的旋转按摩，只要你有足够的耐心，就会得到足够周到的全方位服务！

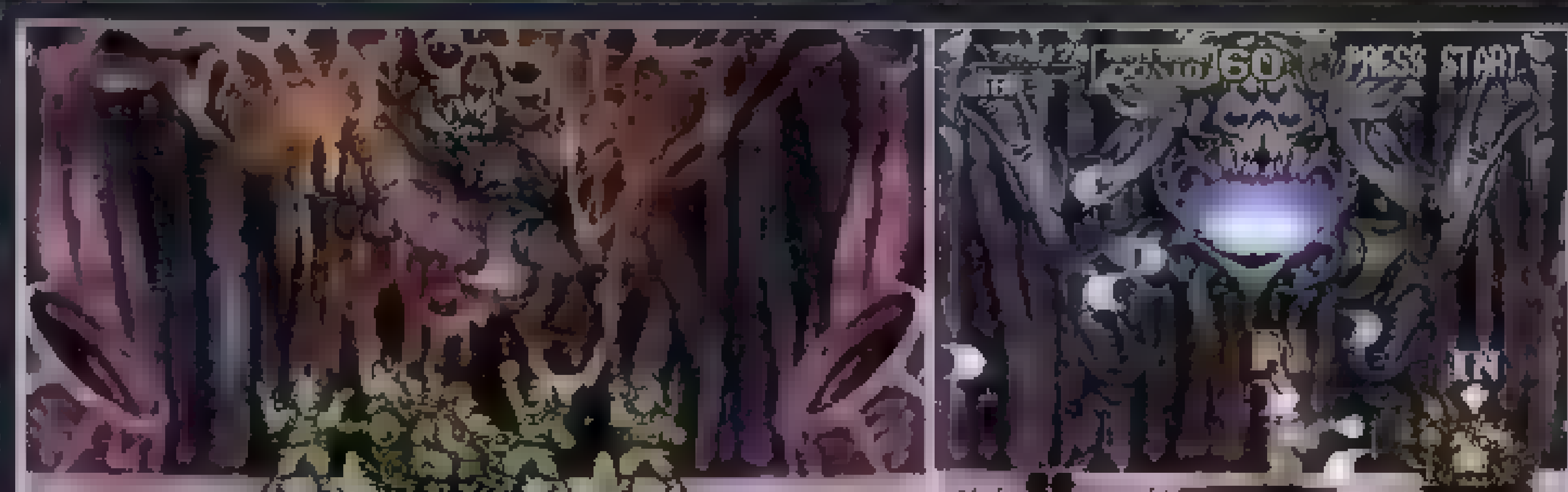




MISSION 5

BOSS 似曾相识的决斗

总觉得这个造型看着眼熟，是《生化危机》还是《魂斗罗》？是《寄生前夜》还是《寂静岭》？别想那么多了，用炮轰吧，胜利在向你招手！





东瀛攻略

北海道
札幌
群马
本州
名古屋
东京
京都
大阪
广岛
横滨
神奈川
静冈
四国
爱知
箱根
富士山
伊豆诸岛
长崎
九州
冲绳

北海道

东京铁塔

伊豆半岛



特别企划
SPECIAL FEATURE

东瀛是一个魔都——这句话相信谁都不会反对。

提到日本，似乎很多关键词都会突然涌上心头，关键词太多，反倒不知从何说起。亚洲地区金融贸易交流活动的中心，亚洲流行文化的发源地，银座、涩谷、新宿、秋叶原、东京铁塔、歌舞伎町、东大、流行音乐、日剧、游戏、电子产品、松糕鞋、山姥姥妆……它们似乎在努力将自己的一切展示给他人，丰富多彩，但是丝毫不显得杂乱无章。这是一个包容力和接受力都异常强大的地方，你可以在这里找到一切，只要有一双善于挖掘的双眼。

在这里，我们要将这一份记载了各种人物和事件的东瀛攻略献给大家，即便这只是漫长篇章中的短暂数页，也希望可以起到微薄的"第三只眼"的作用。

文 玛娜



东京都



■去东京的人一定要前去参拜的上野公园。

作为全球最大的都市之一，东京是一个无论如何都无法忽视的重要地点，每天都有数百万人从外面通勤到这里上班，每天这个城市都被鼎沸人声挤到水泄不通，每天夜晚都被灯红酒绿的繁华地带所掩盖，这就是不夜城东京，一个人口占据了全国总人口1/10的用繁华都不足以形容的都市。

这样一个国际化的代表了时尚的大都市，当然也屡屡被游戏作为舞台，上演着各种风格内容的剧本。在剧本中，东京时而成为青春少年少女们恋爱的最佳舞台，时而成为上演阴谋和诡计的黑暗之都，时而被各种敌人毁灭上几次然后重建，时而发生各种诡异的灵异事件，各种各样的古怪事件都会在此处上演，[illegible]全日本的40%，压根没有什么固定的类型可以用以概括，在这个地方，只有想不到，没有见不到。

——当然，我们听说最多的笑话还是"东京又被毁了！"

新宿

对于大多数人来说，新宿绝对不是一个陌生的名词，这里拥有闻名海外的红灯区歌舞伎町；是号称"新宿种马"的城市猎人主要活动区域；拥有著名的学府庆应义塾大学医学部、东京医科大学、早稻田大学——广末凉子求学于此处并且引发了大规模骚动……整个东京乃至于全日本最著名的繁华商业区就是这里，提起新宿，似乎总会与夜生活、混乱等名词联系在一起，至少在多数人的眼中确实如此。



■这里就是[illegible]人的舞台

神室町夜会《如龙》



《如龙》的故事发生在一个虚构的场所"神室町"。那是一个只有黑夜没有白天的地方，各种娱乐设施铺满整个街道，犯罪总是悄悄萌芽，人们在阵阵凄凉的欢笑声中渐渐走向沉沦。一切故事开始于此，结束于此，在整个游戏中这个不眠之町几乎都被夜晚所包围，似乎影射着这里的沉重与罪恶。虽然说是虚构的架空地点，不过神室町其实是一个现实地点的映像，它的原型便是新宿的歌舞伎町。新宿的歌舞伎町可算是东京人潮最多的地方，不仅是众人熟悉至极的娱乐集中地，也是日本有名的红灯区，同时，它还是关东黑帮的巢穴，在这里曾爆发过多起由黑社会引发的恶性火并事件，是一个无视法律的危险地带，再也没有比这里更适合作为黑帮活动舞台的地方，这就是《如龙》之所以选择此处作为舞台的原因。









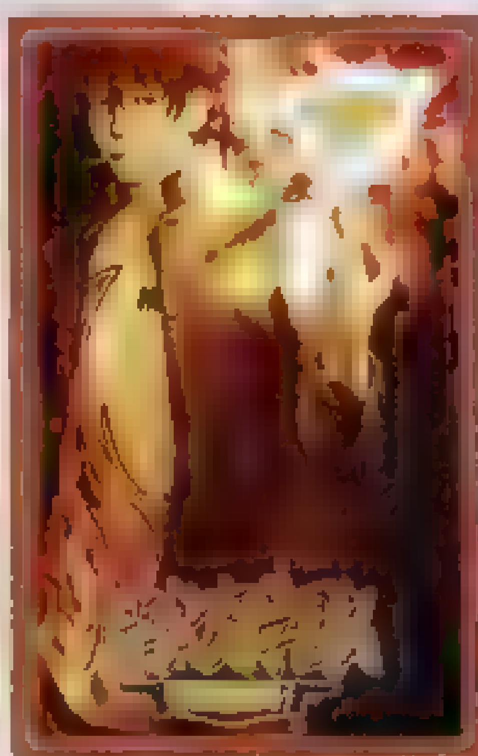




▲游戏中多次出现的"天下一通り"招牌，其实就是新宿赫赫有名的"歌舞伎町一番街"的入口。

新宿魔界《东京魔人学园》

不管是《东京魔人学园》还是《九龙妖魔学园纪》，名字起的都十分之好，一眼看上去，有地点、有学校、还交待了敌人，真正达到了闻其名知其意的境界。虽然说游戏中明文写出该故事发生于新宿的XX学校之中，但是事实上，除了穿着古怪时尚的角色们，很少有机会让你能够领略新宿的别样风情。大多数时候我们都困在一个学校里，忙于和同学们联络感情，发展剧情。对这种"两耳不闻校外事"态度执行的最为彻底的还是《九龙妖魔学园纪》，甚至把整个迷宫都搬到了学校的墓地下面，接受任务完成委托和交易的地方搬到了寝室的电脑中，至于新宿的街道和夜生活，我们是完全没有见识到……







徘徊于歌舞伎町的烟鬼

《侦探神宫寺三郎》系列

也不知道为什么，似乎这些私家侦探总会和新宿难舍难分，甚至争先恐后把自己的事务所抢着开在这一块弹丸之地，摆明了就是在暗地里一较高低。神宫寺侦探事务所设立在新宿歌舞伎町的新宿中央公园附近，而且如果你愿意仔细回忆的话，就会发现这里几乎每隔几条街就有一个有名或没名的私家侦探驻守，为自己争取一个饭碗。如果我们不把这份执著认为是新宿的自由氛围导致的结果，那么看起来此地的同业间竞争就未免太过激烈残酷了一些（难怪城市猎人长久以来都赚不到钱，最后只得去留言板接暗号）。

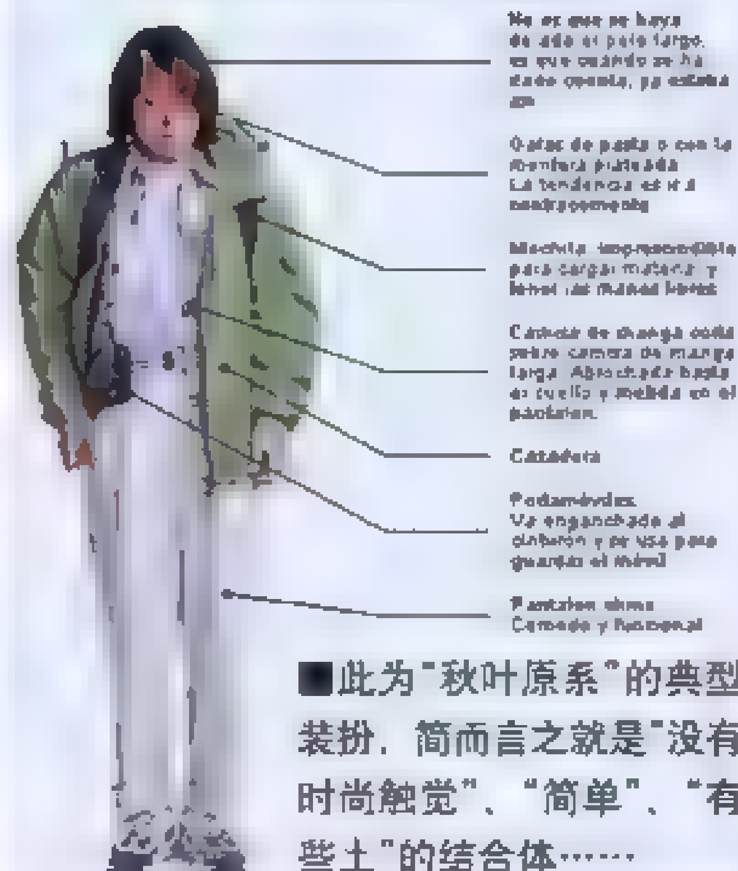
总之，经营起这家事务所的是一位中年大叔，平时不苟言笑，是个烟鬼，不抽上几口就浑身不对劲，连想个问题都想不了，偏偏身边还有个美艳姐姐，每天嘘寒问暖，日子过的十分逍遥。更加让人愤怒的是，神宫寺三郎分明就是个富家子弟出身，一辈子啥都不干也能吃香的喝辣的，但是他偏偏选择了这样一个充满了危险刺激和相互打压的世界，或许这就是所谓的"斗志"和"激情"。其实神宫寺一定要将侦探所开在新宿也不是什么不可理解的事情，该系列在FC上的第一作就叫做《新宿中央公园杀人事件》，杀人案件发生在自己家门口，也难怪怨念十分深远。



秋叶原

秋叶原是所有ACG迷的梦想——不，其实秋叶原应该是所有喜欢ACG的男士的梦想。

位于东京的秋叶原是世界最大的电器购买场，也是东京的一个象征。在秋叶原800米长，400米宽的范围内，汇集了800多家电器产品专门店，每天有上万来自各个国家的人在这里选购最新的电子产品，可以说，如果想要知道最新最高科技的电器，只要去秋叶原走一趟就可以了。秋叶原也是著名的"御宅族"之街，很难入手的动画、绝版漫画、同人志、廉价游戏、一切周边，以及游戏咖啡店，种种充满了御宅气的东西都可以在这里找到。在《电车男》热潮席卷全国之后，此处更是知名度大涨，和"涩谷系"的来源相似，出入的人群有相当一部分被称为"秋叶原系"……



■此为"秋叶原系"的典型装扮，简而言之就是"没有时尚触觉"、"简单"、"有些土"的结合体……

这里就是神圣不可侵犯的OTAKU朝圣地！

大概是秋叶原的御宅气实在和崇尚"冒险"、"不凡"的游戏精神冲突太大，而游戏迷或许也不太喜欢打开游戏机还看到如自己平时一般千篇一律的生活，所以除了众多的机器少女养成游戏和各种关于OTAKU的动漫之外，似乎没什么值得一提的事情发生在这个可怕的地方。但是在这里，诞生了一个神奇的人物，那就是电车男。

经过了电影电视、小说动漫的轮番轰炸，电车男空手套白狼和美女终成眷属的浪漫秋叶原神话已经沁入所有OTAKU的心中，即便是平日里只对2D世界有兴趣的OTAKU，也开始有些蠢蠢欲动。总之，秋叶原是一个聚集了御宅族的爱与恨、欣喜与哀伤、激动与失落的地方，身为一个ACG爱好者，有必要对这样的传说之地投以深深的敬意。



◀在《电车男》中，描述了一个典型的秋叶原系OTAKU[illegible]



▲"涩谷系"的代言人滨崎步。

涩谷

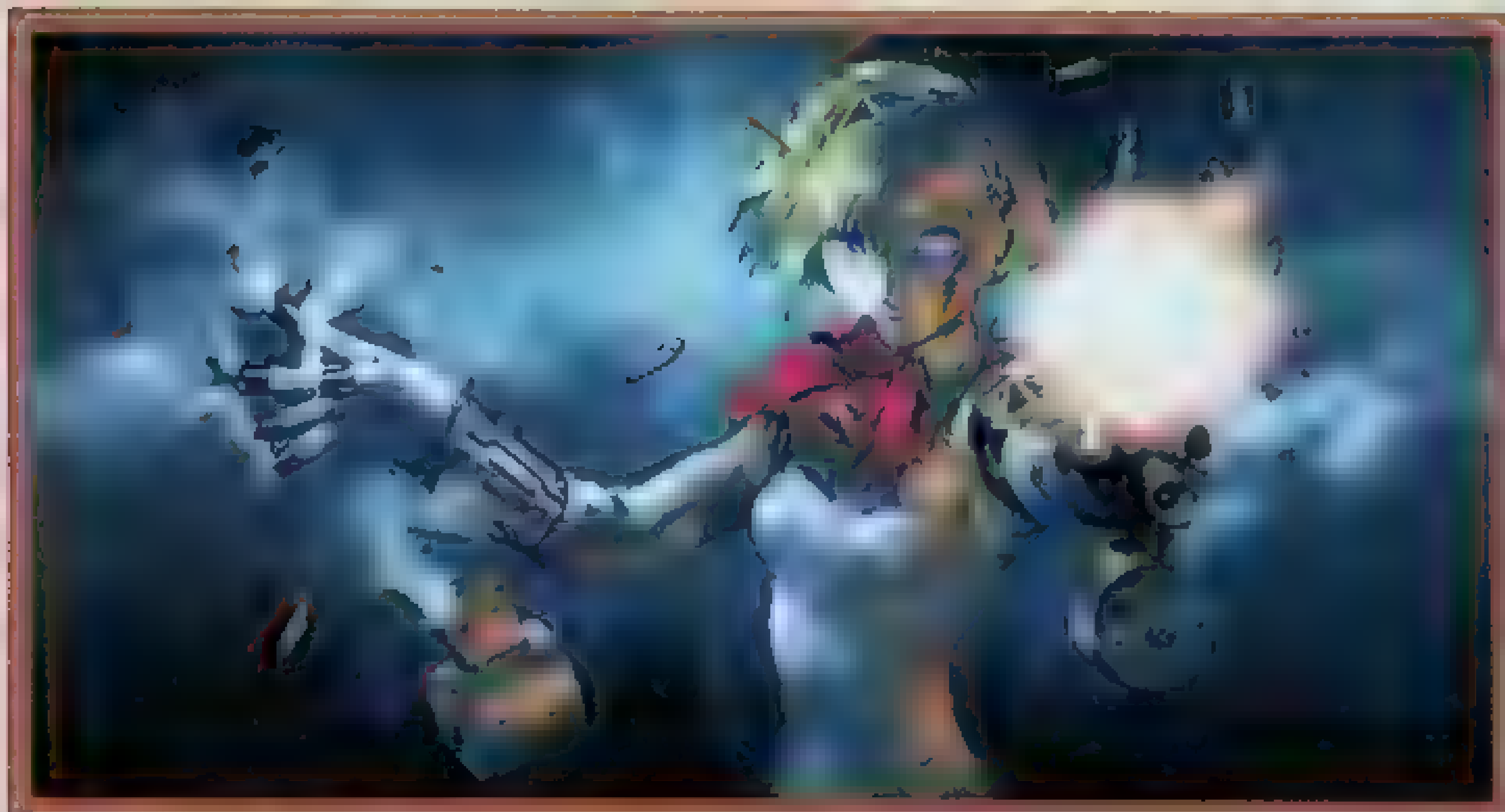
如果说新宿看上去比较像是中年猥琐大叔时常喜欢前去光顾的地方，那么同为"24小时不眠城"的涩谷，则可以称为是年轻人的天国。这里是日本有名的购物街，时尚与流行的起源地，每天都有无数热衷于时尚的少女们在此处流连忘返，无数时尚杂志的街头拍摄都选在此处寻找素材。如果记性不算差的话，曾经掀起巨大旋风的"山姥妆"、"松糕鞋"也是从这里开始。如今更有一个名词来形容这些在涩谷中乐不思蜀的少年少女们，那就是著名的"涩谷系"。





女神降临《真女神转生》系列

如同《真女神》中那般穿衣打扮有品味的人们，生存活动的地方终归还是和东京最为合称，不管怎么说，看到一群使用手机和电脑的现代人在都市中奔波总比架空异世界来的有趣的多。只是《真女神》让原本就十分危险的东京显得更加危险了一些：上网能下到恶魔召唤程序，涩谷、新宿等地隐藏着各种邪教教会；地下酒吧可以打听到各种情报；走几步还能遇到仲魔在此地横行；看起来正常的店铺一转身就开始私自贩卖军火武器；市中心还不断有人进行演讲蛊惑人心。在该系列衍生的作品《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》中虽然将现代换成了大正时代；《真女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》里也故弄玄虚的来了个"东京受胎"强调现在出现的东京已经不是东京，但是谁都知道，在涩谷街头闲逛还是会遭遇到十分可怕的突然战斗……



涩谷的真实《街 命运的交叉点》





《街》没有诉说什么了不起故事，在任何介绍中，你都可以看到诸如"这是一个发生在涩谷，关于8个普通人的故事"，这种介绍最直接的作用就是让我们完全摸不清头脑，故事有千万种，任何一个都可能发生，而他们偏偏不肯说清楚到底其中包含什么，于是我们就只好自己好奇的去看一看，这一看，就是一堆纠葛。《街》是一个发生于涩谷街头的故事，它的开端十分平常，每天你起床穿好衣服，出门行往自己的目的地，一路上和无数人擦肩而过，和无数人体验到相同的情绪，一切就此开始。在这个实拍的场景中，只有一群一生也许都很平凡，但是却因为生活的某一刻展现在众人面前而显得稍有特别的人：希望把游戏的世界带入现实的刑警、对过去充满悔恨与恐惧的前军人、因为压力产生双重人格的作家、误入歧途的大学毕业生、为了爱情努力减肥的售货员……他们就这样在新宿的街头穿梭，也许某天会和我们擦身而过，在新宿这个浮华喧嚣的地方，现实和幻想开始变得不是那么壁垒分明。

葛饰区

葛饰区是一个被江户川、荒川围绕的水乡，在这里有东京惟一的水乡公园水元公园。关于葛饰区可以说的倒不多，不过光提两件就能让为数不少的人群兴奋起来。首先，这里因是世界最长的系列电影《寅次郎的故事》的外景地而闻名日本；其次，这个地方是全世界连载时间最长的漫画《这里是葛饰区龟有公园前派出所》所在的舞台——虽然现实中的龟有公园前其实压根没有派出所。

当然，如果说到这里各位还没有眼前突然一亮，心境豁然开朗的感觉，那么我只能遗憾的说——你对游戏之外的东西太不关心了。





▲葛饰柴又寅次郎纪念馆，凡是寅次郎的FANS都想去一次的传说中的朝圣地。

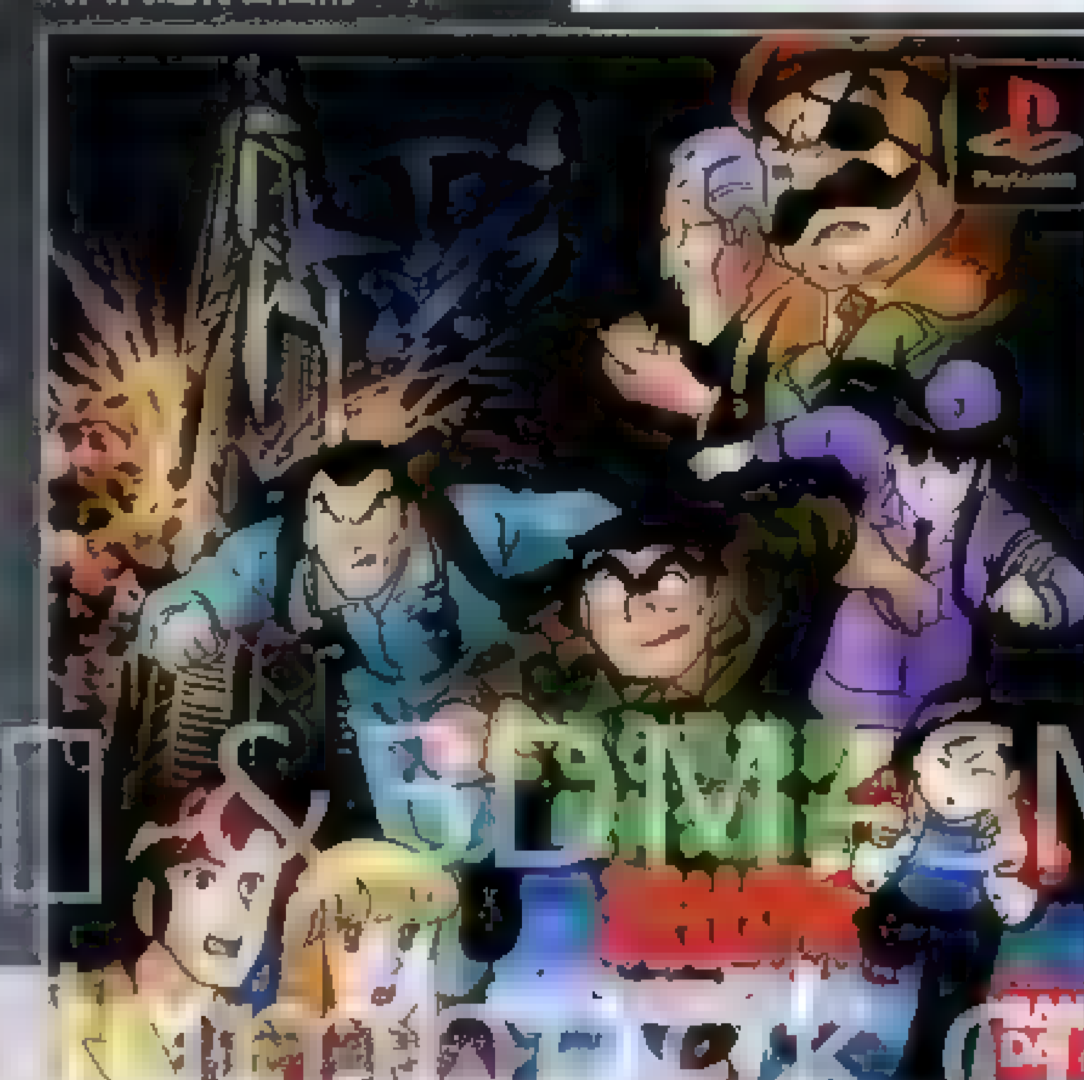
乌龙派出所《这里是葛饰区龟有公园前派出所～高新科技大楼侵略阻止大作战》

说到葛饰区，当然就是《龟有公园前派出所》了。看到上面巨长无比的名字是不是倒抽了一口凉气呢——其实这个漫画作为游戏来说完全一点都不出名，不好玩也不好看，主角还是个五短身材品行不良的剽悍胡子大叔，除了出在PS上的这一作，平时也就在诸如SFC的《英雄列传Ⅱ》、NDS的《少年Jump全明星大乱斗》这种大杂烩游戏里出个场露个脸，不管怎么看在游戏界的发展也不算顺利。那么为什么还要特地将它指出来呢？

就因为它是《龟有公园前派出所》，到今年为止连载已经到了30年的，陪伴着无数人成长的《龟有公园前派出所》。



▶《英雄列传Ⅱ》，一个聚集了孙悟空、空条承太郎、前田太尊、剑、桃太郎等当时很红的少年漫画男主角，一共七个人共同进行冒险的RPG。



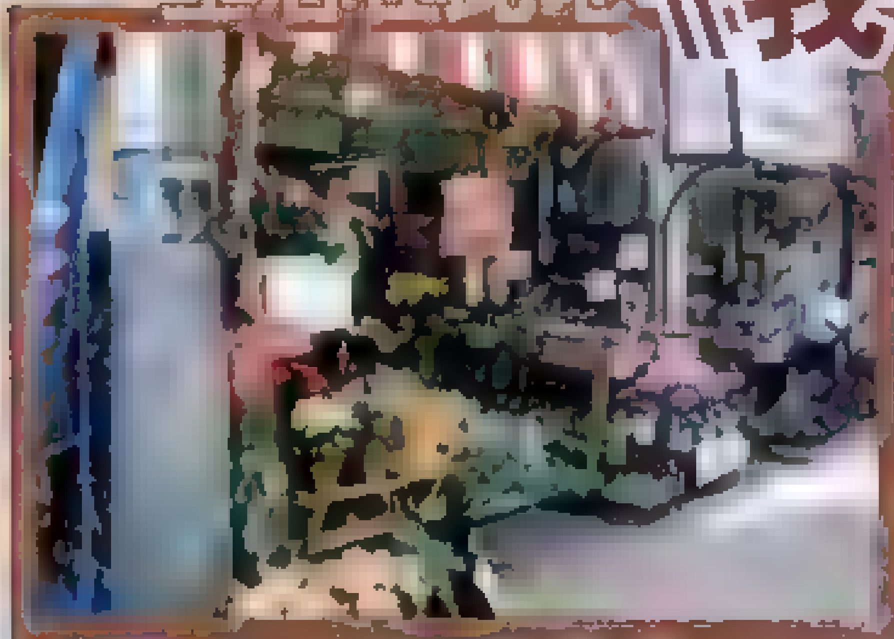
杉井区

位于东京西部的杉井区是一个比较没有那么多繁华和时尚氛围的地方，相比起涩谷、新宿那些大都市的喧嚣，这里则是个环境良好的住宅区，拥有丰富的自然资源。但是这里就是日本动画产业的集中地。如果说全日本的动画制作公司有80%集中在东京，那么这里和附近紧邻的练马区加起来就占据了全日本半数以上。杉井区将动漫作为当地的特色产业，旅游、文化方面都充满了浓重的ACG氛围，每年8月和12月，此地都要举办为期三天的漫画节，主题分别是电子游戏、卡通剧作、漫画创作——总之，这里就是动画人材和动画一族的摇篮。





生活在此地《我们的家族》



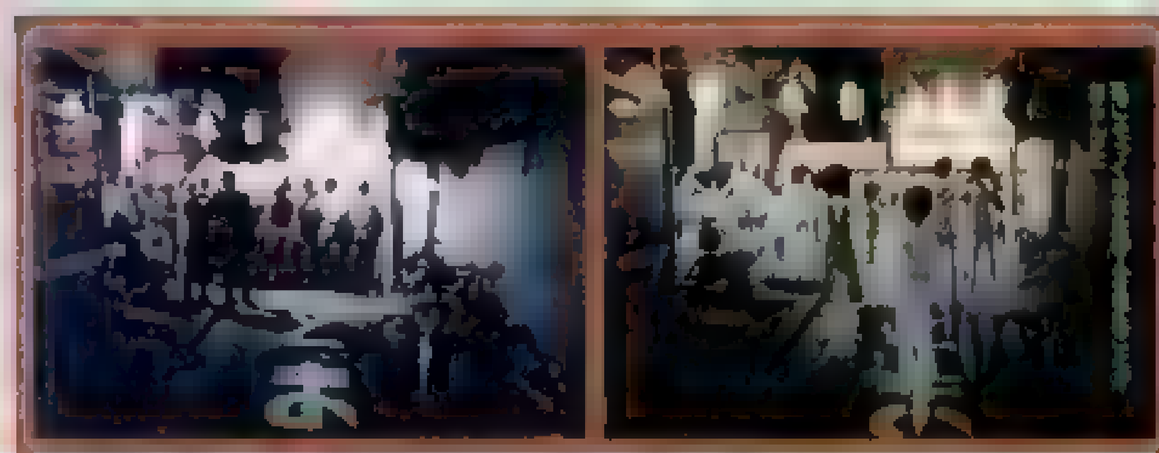


和《我的暑假》同出一门的《我们的家族》，是一个发生在杉井区高圆寺的故事，尽管游戏中没有明确的指出这点，但是所有场景都是在此地取景。在这里，一对新婚夫妇开始了婚姻生活，努力将孩子养育成人，选择人生的道路，小学、中学、大学、工作、结婚、生子，然后组成自己的家族。而这个游戏中，我们所要做的仅仅只是给成长中的孩子选择几本指引人生道路的书，带着他们旅游，看着他们茁壮成长，没有什么让人热血沸腾的突然事件出现，日子悠闲自得、平静度过，几年似乎没有什么太大的差别——或许正是这份平淡才和这里如此相得益彰。至少，当走在这样一条熟悉的街道上时，偶尔我们也许也会想到，那个平凡温馨的家族现在正在过着怎样的生活……

◀ ▼ 游戏画面和实际拍摄的照片对比，这就是《我们的家族》生活的地方。







在东京还发生了这些事

当然，由于日本人的架空世界爱好和不喜欢说出实际地点以增加虚幻度的习惯，还有一些事件发生的具体地点无从考证，但是请相信，以下的事件，仍旧是这个魔都的产物。

地球危机

《奥特曼》、《哥斯拉》系列游戏

没错了，时常突然出现各种奇怪的怪兽（比如脑袋上顶了游泳池的河童进化型超兽、伪装成爸爸的外星超兽）最喜欢光顾的就是这里了！作为一个灾难的天生吸附体，东京是最能向所有人解释什么叫做“不死凤凰”，什么叫做“浴火重生”，什么叫做“屹立不倒”，什么叫做“不管毁灭多少次，都能重新迅速建起”的传说中的都市。每次都会出现连绵不绝的巨型怪兽攻击这里；每次都会有相应的巨型英雄挺身而出奋勇抗争；每次高楼大厦啥的都被当成蛋糕随便乱砸；每次都有一群无辜市民慌忙逃难；每次都会出现地球防卫队做一些没用但是又不能不做的努力。光看看东京湾发生过多少次爆炸沉船事件，就能清楚这个地方所遭受的毁灭性打击了。

而这一切的原因，大概，也许要归结于地球防卫队就驻守在东京的地下……



东京是很危险的

《杀戮都市》





《杀戮都市》再一次告诉了我们一个道理——生活在东京是多么危险的一件事。

平时没什么特别作为又稍稍有些懦弱的主角，在地铁站因为一时冲动，试图营救某想不开企图自杀的人，结果不幸被地铁撞死，然后进入了某个异常的房间，从此倒霉的被名为GANTZ的黑色大球所控制，被迫和力量远超过自己的可怕外星人进行残酷得殊死战斗。原作中的这个故事就以死人死的痛快淋漓而出名，改编成游戏后，虽然血腥度有所收敛，但是仍旧不改其“爽快”的本质。《杀戮都市》最为特别的设定就是：正常的学校生活时，东京还是那个东京，一旦接下了寻找外星人的战斗任务后，我们所处的东京和正常人活动东京便处于不同的空间之中了。换言之则是虽然大家看起来在同一个地方，但是事实上正常人完全看不到这些奇怪的事情，便产生了一种“在繁华街头大肆战斗居然没有路人觉得奇怪”的感觉。——但是，看不到不意味着感觉不到，所有攻击对路人仍然有伤害效果……仔细想起来，即便只是走在街头，身边也有可能正有一大群人打的血肉横飞，这是多么可怕的恐怖体验啊。

帝都在燃烧

《樱大战》系列

在东京还被叫做帝都的时候，在蒸汽能源还被普遍性利用的时候，在一个传说中的“太正时代”中，有这样一个神秘的组织在此地活跃，斩妖除魔，奋勇杀敌，为了帝都的和平默默在一旁守护着人民。这个组织的少女们，平时伪装成帝国歌剧团在大帝国剧场演出一些类似宝冢的剧目服务广大少年少女，一旦到了非常时刻，立刻钻进高科技巨型机械光武中，遵循敬爱的精英队长领导同敌人浴血奋战，真正做到了将青春燃烧，在战争中恋爱。这里就是史上人气最高，影响最深远，角色最深入人心的《樱大战 帝国华击团》的舞台。

当然，所谓的“太正时代”在日本历史上是不存在的，其真正的含义是“大正时代”，大正时代是一个浪漫主义文学流派开始盛行起来，并且影响了广大人民的时代。《樱大战》受到这份浪漫主义情怀的影响十分深远，从台词和人物性格上也能清楚地看出战争下隐藏的激情与风雅，譬如“明亮中隐含忧郁的眼睛，在含泪的长长睫毛下，为何只一回眸就深入我心坎呢？”这样的句子也可以信手拈来。可以说，如果单纯的把这个发生在浪漫时期的故事看作“一个小白脸带着一群傻妞骑着垃圾桶在东京乱钻”的闹剧，就有点太对不起蒸汽弥漫的帝都中所充溢的优雅之情了。









■镰仓的象征，有美男子之称的镰仓大佛。



神奈川县

神奈川县无论从哪个角度讲都是一个得天独厚的地方，临近东京，沟通东西，面临东京湾和相摩湾，沿岸多天然良港的地理位置，面向太平洋，受太平洋暖流的影响，气候温暖，几乎从不下霜，拥有日本最大的贸易港，丰富的旅游资源，优良的工业环境，众多的人口，镰仓大佛、富士箱根伊豆国立公园、丹泽山大山国立公园都位于此地。日本第二大规模城市横滨是该县的首府，而曾经是幕府统治时期政治文化中心的镰仓是该县的另一大城市，许多不逊色于京都和奈良的历史文化遗产在此地保存完好。

当然，其实最被我们所熟悉的，大概还是一部《蓝球飞人》。

神奈川传说《蓝球飞人》相关游戏

不管用多少字来介绍神奈川县这样一个地方，也比不上一个简单的名字，《篮球飞人》是最早将神奈川县这个地名铭刻在我们脑中的作品，就算我们再没有地理意识，当一群问题篮球队员满含激情的叫出"神奈川的湘北"之时，这个名字就萦绕耳边，久久不褪。其实《篮球飞人》的世界从某种意义上来说十分狭小，每天除了从这个篮球场换到那个篮球场，从这个对手换成那个对手之外，完全感受不到还有一点时间和空间的印记。在这里，人们只谈篮球，在这里，人们只打篮球，在这里，世界围绕篮球而转——这大概就是我们对于神奈川的最早记忆。在《篮球飞人》中，神奈川的世界本该是平面的，但是在一个个向着目的前进的队伍中，我们似乎能看到一个立体的、多面的神奈川。





▲《蓝球飞人》的游戏在SFC、MD、GBA上都推出过，可惜没什么特别优秀的作品，这也是大多动漫改编游戏的宿命……

命运的旅程《莎木》



《莎木》的起点横须贺是神奈川县内一个临海小镇，位于东京湾入口的地理位置使其成为了繁荣的军港城市，美国在西太平洋上最大的海军基地，海上自卫队、美国海军等的司令部均设立于此处。在这里，美国和日本的文化氛围经过了多年的磨合，绝妙地融合了在一起，形成了横须贺的独特景像。大街上时常能看到美军士兵穿着便装出来散步、购物或者跑步，不少商店的招牌是用日语和英语书写，有些干脆只用英文，甚至还有一间名为"女神酒店"的地方，直接就把自由女神像搬到屋顶上去了……横须贺是一个街头有各色肤色的人群来来往往的地方——只有这个日积月累形成的文化交融处，才最适合作为《莎木》这样一个充满创意和自由的故事的开端。

《莎木 一章 横须贺》正式展开序幕的时候，是1986年11月29日，一个漫天雪花的冬天，狂风卷起的鹅毛大雪纷纷扬扬飘落，落在路人的身上，也落在芭月凉的身上，横须贺的气候变化总是如此，能在人的心中留下最深刻的记忆。故事由父亲的突然被杀揭开了帷幕(值得一提的是：在芭月凉他爹死了之后，原先还在飘飞的雪花立刻化成倾盆雷雨……《莎木》最大的BUG就在这里诞生了。)，由横须贺开始，途经香港等地，一路前往桂林，这个世界如此广大，行动自由自在，不再有众多麻烦的规矩将人框定在一段固定路程中，不再有无聊的游戏类型来划分出壁垒分明的界限。即便是对"Free"的理解每人各不相同，即便《莎木》是一个争议颇大、褒贬不一，完全不能称得上成功的作品。但横须贺确实在这一刻成为了一个完全不同以往的世界，或者说，它就是所谓的"另一个世界"。

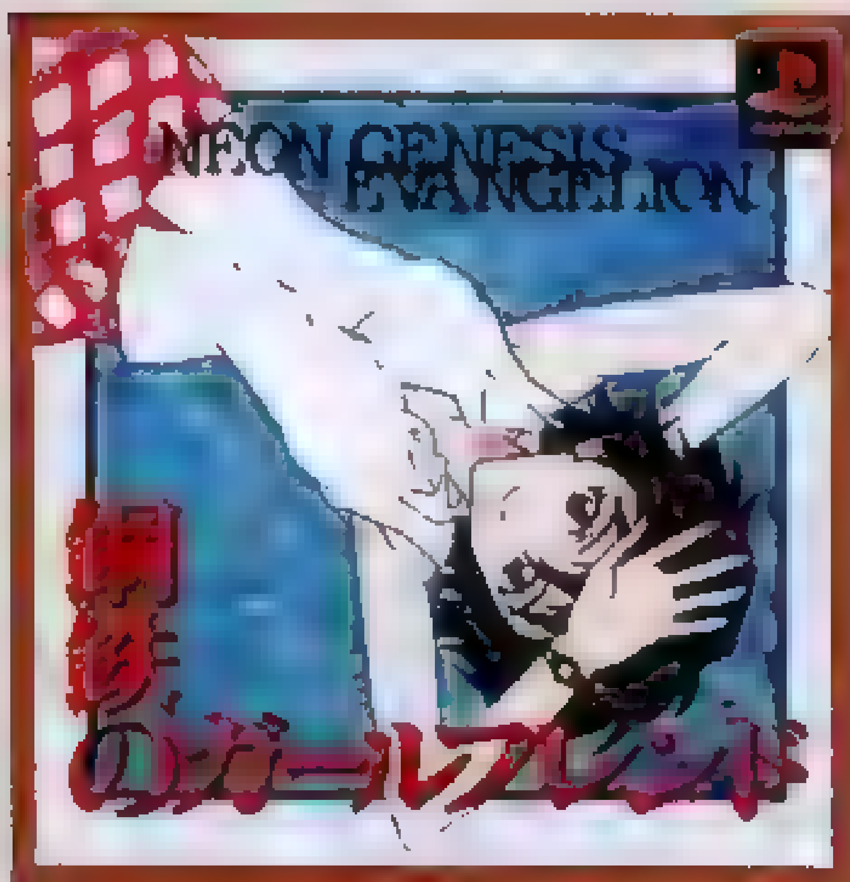
横须贺中的一切如此广阔自由，在雨滴纷纷落下沾湿路边的时候；在雪花再次纷飞于夜空的时候；在阳光射入道场中带来一丝安逸与宁静的时候；当站在这条街上，静静坐等夕阳落下、夜幕降临的时候，横须贺仿佛就在我们周围，我们似乎正生活于横须贺中一般。







第三新东京《新世纪福音战士》系列游戏





▲绝对不是恶搞！《名侦探福音战士》即将在PS2上推出，真嗣变身为柯南在第三新东京为我们抓住凶手，寻找真相！

第三新东京难道不是在东京吗？很遗憾，在这里我们不得不指出这个常识性的谬误，第三新东京只不过是靠东京比较近而已，事实上，它的实际地理位置是位于神奈川和静冈两县交界附近的箱根山上。箱根山在《EVA》的世界没有毁灭之前，一直是个有名的旅游圣地，由于火山爆发形成了美丽而又独特的山川、湖泊、温泉和溪谷。什么泡温泉、爬山赏樱花、看富士山美景全部是这里有名的休闲活动，那些在温泉旅游中上演的浪漫事件，有30%都出于此地，每年春季都吸引了大量游客到此地观光度假。

但是偏偏与这些浪漫休闲的氛围不符，在世界发生了浩劫之后，这个曾经的旅游胜地建立起了一个神秘的军事防御机构：NERV。从此，历史为之改写。

第三新东京市是NERV提出的所谓《第三新东京市迁都计划》的产物，由于建立在山岭之上，所以都市周围还是一派山林景色，这个计划真正的目的大家现在也都知道，其实就是一个专门用来和使徒战斗的决战场，因此避难设施极为周全，主要建筑物全部可以降到地下。在战斗发生的时候，还能从地下冒出战斗支援用的伪装建筑物对EVA提供支援——听起来十分高尖端高科技，而地下就是著名的NERV本部所在地，就是《凌波丽育成计划》的美丽摇篮；就是《钢铁的女朋友》上演的华丽舞台；就是让数以万计的男性流下喷涌而出的口水和鼻血的地方。当然，附近居住的居民似乎对这个华丽的舞台和角色阵容不怎么感兴趣，似乎也不大能领会到《EVA》的历史意义和振奋人心的作用，至于挽救人类的战争他们就更不以为然了。不管避难设施做的再好，几个驾驶EVA的少年再有个人魅力，大部分的市民还是无法长期忍受战争的破坏和危险，纷纷搬出了这个将在历史上写下浓重一笔的辉煌舞台。



在很多时候，华美的市区建设背后，都透露出了一种"废墟"的气氛，不过由于这个第三新东京市仍然是计划中的产物，还未提上议程，所以现在大家想必无缘得见，最多前往箱根山上泡泡温泉幻想幻想也就算了。



▲群马产的达摩不倒翁，最大的高达一米，在大型活动中时常被用来当作吉祥物。达摩不倒翁娃娃的眼睛是两个大空白，购买者先给一只眼睛涂上颜色，如果实现一个愿望，就涂上另一只眼睛。

群马县

作为一个典型的内陆县，群马县四面环山，境内许多名山和温泉，日温差和年温差差距相当之大——当然，这种片面的介绍丝毫不能激起任何人产生任何形式的联想，所以在这里，我们要引用一句当地人对群马的概括，那就是群马县人引以为傲的"干燥风，老婆当家，驾驶执照，上毛叶子牌，达摩。"

所谓的干燥风，指得是内陆县群马冬季特有的气候，因为此时空气中水分含量很低不会形成雨雪，老婆当家自然指此处的女性相当剽悍，撑起了当家的大业，而因为群马的铁路交通不太发达，所以此地居民考取驾照的比率居全国之首，基本上除了傻瓜和未成年者之外，人人都会开车，至于上毛叶子牌和达摩，前者是专以群马的风物为题材创作的纸牌游戏，后者为群马县的吉祥物"达摩祖师不倒翁"。

飚车族圣地《头文字D》系列游戏

《头文字D》发生在群马县确实有其必然因素，在上面我们也曾提到群马县是一个除了傻瓜和小孩，人人都有驾照，人人都会开车的地方，在这种环境下，飚车难免成为少年们热衷的玩意。在《头文字D》的故事中，主角藤原拓海是个乳臭未干的高中生，和父亲文太经营着一家藤原豆腐店，每天清晨都要驾驶着装满豆腐的车给秋名山上的饭馆送货，久而久之，长此以往，练就出了一身不凡的车技。故事最初的舞台设定于发生在日本群马县某A町(这里实际上是影射伊香保町)境内一个名叫"秋名山"的山区道路上，而现实中，关东地区压根不存在这样一条山路，所谓的"秋名山"真正的名字其实是位于群马县的"榛名山"。如果要问这个谜底是如何被人们发现的，其原因实在是太简单了……因为群马县这个地方，存在三座有名的山，即是赤城山、妙义山以及榛名山，被合称为"上毛三山"。虽然榛名山被隐去了，但是其他两座山却都以原名出现在作品之中，而且还有着高桥凉介和中里毅这两个重要角色……完全看不出作者有一点想保密的意思。

和原作中的秋名山一样，实际的榛名山也以弯道而著称，虽然车道其实并不长，从山脚到山顶的比赛起点不过3公里左右路程而已，但是这短短的3公里，却足足有30个弯道之多，平均每一百米就有一个接近180度的急转弯道……在《头文字D》卷起了一阵飚车风潮之后，榛名山成为了赛车迷们的"圣地"，各地的赛车高手都想像拓海一样成为"山路之王"，纷纷聚集到榛名山上，组织大规模的飚车活动，据说还给当地居民造成了不小的麻烦……于是当地政府为防止飙车族暴名利用这几条山路危险驾驶，而影响一般用路人的安全，只好在这些山路铺设了跳动路面等装置防止飙车。

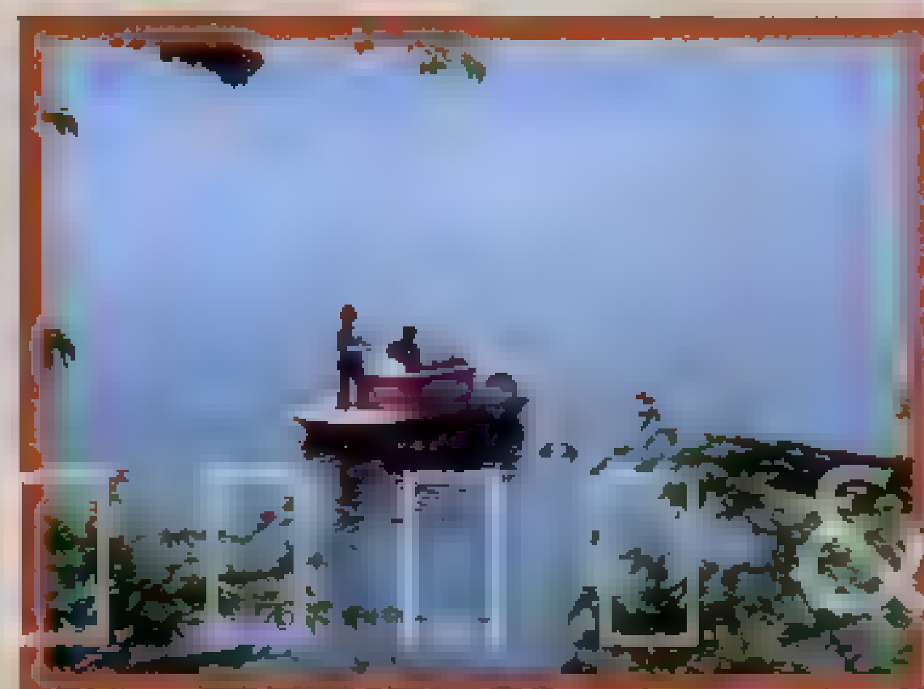


▲藤原豆腐店，虽然是因为电影的拍摄才改装出的店面，但是小店却是已有八十多年的历史了，店主姓藤野，和原作还是有几分相似之处的。



▲《头文字D》曾在GBA、SFC、PC、PS2等机种上推出赛车游戏。

▼榛名湖——即是作品中的秋名湖，藤原拓海与夏树初次约会的地方。





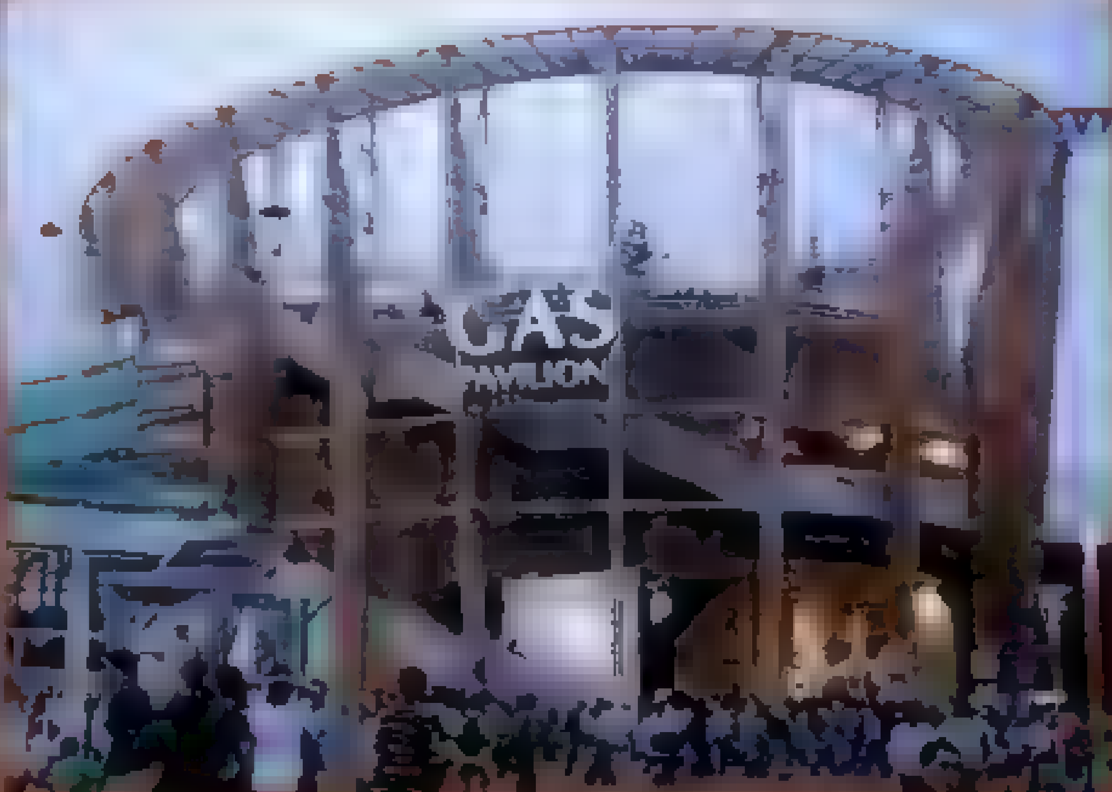
▲榛名山的山道，看这180度的大转弯……

爱知县

爱知县位于静冈以西，属于太平洋沿岸气候，夏季多雨，冬季干燥。当地人比较务实，夹在日本东西文化的影响之下，形成了简朴、节约、敬业乐业的传统。此地的工商农业都很发达，菊花、蔬菜、鳗白菜产值居日本第一，汽车制造业也十分有名。至于名城则首推名古屋，除此之外，还有以养鸡而著名的一宫市，以陶器而著名的濑户市，以汽车而著名的丰田市，以花木栽培而著称的丰桥市等。

如果以上的部分都没有激起你的兴趣，那么，爱知县还是日本战国时代的三豪杰：织田信长、丰臣秀吉、德川家康的出生地。


■战国时期德川家康的城堡名古屋城。







▶爱知的传统节日"裸阳节"，参加者都是男性，浑身只系日本传统兜裆布，（近全裸）。据说在众多人中只有一名男子是真的全裸，只要摸到他，就可以得到幸福……

桶狭间奇袭战《战国BASARA》等


▶就是在这场战役中，织田信长十分风雅地吟出了著名的「人生五十年，与天地长久相较，如梦又似幻；一度得生者，岂有不灭者乎？」，吟完之后就一刀把今川义元杀了。





像《战国BASARA》这样一个以合战最终征服天下作为主要剧情的游戏，似乎说它发生在日本的哪里都可以说得通，但是既然爱知县是一代战国枭雄织田信长出生之地，我们便不如来看看织田信长崛起的重要战役，成就了织田信长霸业的第一战"桶狭间合战"。

众所周知，尾张地区（地点大约就在爱知县的西部）在织田还未崛起的时候，一直是他的势力范围，此时的织田混的比较凄凉，本人力量薄弱，还被称为"尾张的笨蛋"。而且一直与其敌对的今川义元又屡屡仗着自己的实力较为雄厚对织田进行压迫。

在这里，我们要稍稍提一下，今川义元是什么人？今川义元是个附庸风雅的人，此人对所谓的京都优雅文化风俗已经到了痴迷的地步，穿直衣、戴立乌帽子、涂黑齿、描蛾眉、抹脂粉、养变童、整天召集无耻文人开肉麻诗会，整一个腐朽公卿形象，怎么看也不合其"东海道第一弓手"的名号。在这种风雅之人的逼迫下，堂堂织田信长终于忍无可忍，无法再忍，主动调动部队对尾张境内的今川氏诸城进行攻略，和征集了全部军事力量的今川进行了一场实力相差悬殊的战役。当时的兵力对比是4000对20000，很显然，又是一场以少胜多的苦战（虽然光看着人数其实也就还是场农民武装起义）。

只是历史上的这场名战，开始的声势浩大，结束的却可笑至极，决定胜负关键的居然是一场暴雨。当今川在桶狭间山路上行进的时候，一场突如其来的暴雨将山路破坏，原来势在必得的今川军顿时便傻了眼，在织田军的乘势突袭面前束手无策，最终被织田赢得了战争的胜利。于是，东海道的名门，最大的势力者今川义元象露水一样消失在战场上，今川氏也随之走向崩溃。从此被称为"暴风雨将军"的织田信长一举成为了名扬天下的名将。


■《战国无双》等游戏中对今川义元的设定……其实是十分忠于史实的。

织田大魔王《宛如梦幻》

名古屋市历史悠久，为古代东海道大驿上的重镇。在日本的古书上被称为那古野、那古屋、名护屋等，1610年建造名古屋城，长期以来一直作为尾张德川家的居住城堡而名闻天下。但是在这个地方，其实发生过一件十分扯淡的往事。

《宛如梦幻》是个十分早的游戏了，不仅早，而且剧情还十分荒谬。话说这织田信长大魔王在本能寺之变没有死掉，将统一日本大业的任务交给了羽柴秀吉，自己带了男宠森兰丸偷偷溜出去，在名古屋一带到处乱逛，伺机再度崛起，最终征服世界云云。虽然说织田信长征服世界的妄想在如今已经被大家说的好像是真的一样，不光在战国时代就想征服世界，复活了变成第六天大魔王想征服世界，连到了《樱大战》中也要征服世界，基本成了众口铄金的典型受害者。但是在这个游戏中的织田，性格更是突出，不单是个光杆司令，而且吃饭住店还从来不给钱……





静冈县





▲著名《伊豆的舞女》就是发生在这里的故事

静冈县依山傍水，高山、河川、平原、海岸、温泉以及湖泊等应有尽有，四季风光明媚，是日本有名的旅游胜地。

在各个季节里情调不尽相同的富士山，延绵曲折的伊豆半岛海岸，还有数不胜数的著名温泉，南阿尔卑斯山宏伟的自然景色，富士川、安倍川、大井川和天龙川的滔滔流水，以及滨名湖宽广的湖面，所有一切似乎都在暗示着，静冈等待你的到来。

富海町大冒险《我的暑假2～海之冒险篇》

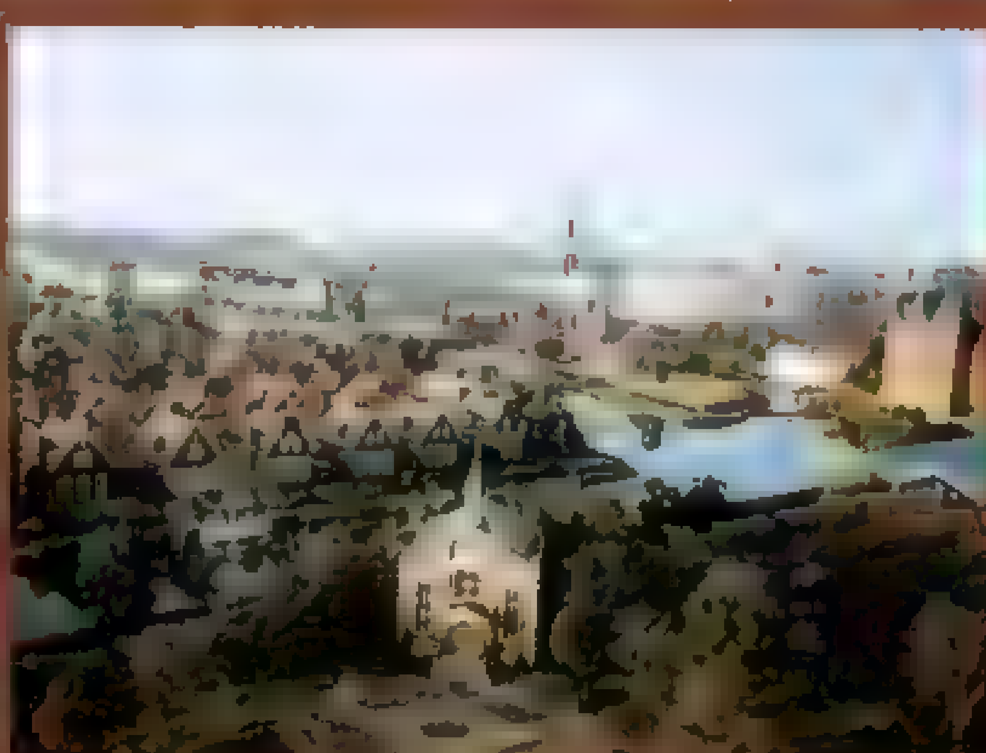


《我的暑假》一向以其清新淡雅的纯真风格而广受玩家的好评，回归童年般的冒险；简单单纯的生活轨迹；尽情地享受游戏的乐趣；以及和新结识的朋友快乐的交流。抛弃城市所带来的一切压力与烦恼，丢掉因电子产品和灰色高楼养成的挑剔，只是单纯的在海边度过一个简单但是充实的暑假——这样的地方，大概是所有人的梦想。

《我的暑假2 ～海之冒险篇》的舞台定在伊豆半岛的富海町中，富海町是一个平静、悠闲、舒适、每天不会有什么特别变化发生的乡下小城市，在这里甚至感觉不到时间的流逝，除了每天晚上定时纪录的绘画日记在暗示快乐时光越来越少。《我的暑假2》简直就是为富海町作的一次超级广告，和善的居民、简单但是洁净的小镇、在树丛中斜斜岔出的小道，这个游戏里，任何偶遇或是发现都让人不禁向往一次远离所有喧嚣的自由之旅，在蓝天和白云下追逐童年的影子，大致没有人能够抗拒这种诱惑和冲动。

长崎县

位于海边的城市似乎都有相同的宿命，由于长时间同海外的交流，长崎县也成为了一个充满异国风情的地方。基督教在此地占据着相当地位，受到荷兰等国风格很大影响的建筑更是为其增添了一份充满了杂烩色彩的美丽。长崎人的气质就如同这个热带地区的气候一样活跃，这里似乎永远如年轻人一样，充满了活力和激情。



▲位于长崎的完全仿照荷兰建筑风格的小城"豪斯登堡"是著名的景点



向日葵武士《混沌武士》





《混沌武士》的原作是个只能用"好看，超好看"来形容的动画，将武士题材和种种流行音乐结合起来的创意让众多观众为之沉迷。这个故事其实没有什么太深远的主题，或者不如说是渡边信一郎对于一种杂烩风格的实验产物，主题在于三个人的旅行，至于目的其实一开始就不那么重要。一个开始于长崎的故事，难免也会沾染上长崎的特有风格，荷兰建筑和郁金香在整个画面中蔓延，开放的环境和思想成为了《混沌武士》潜藏着的脉络。



根据动画改编制作的这个动作游戏，本身并无特别之处，只是将原作的独特风格沿袭过来，学了个七八成左右。一路过关斩将难免有些单调，配合上原作的氛围还稍稍有趣了一些，给原作的FANS来玩倒似乎也不怎么显得乏味——但是也只限于原作的FANS而已。

翔绯虎战倭寇《大航海时代4》

说到《大航海时代4》，必然要提及东亚板块中李华梅与来岛家的明争暗斗。话说当时正值明朝闭关锁国，施行海禁政策，倭患严重。李家的小姐华梅借助英国的压力和贿赂使官吏默认了李家的私有舰队存在，与倭寇来岛发生多次战斗，战果辉煌，被众人称为"翔绯虎"李。

在这个游戏中，日本共有长崎、大阪、那霸三个港口开放，其中长崎距离大明朝版图最近，威胁尤为严重，加上来岛家当家的是名匹夫，每天没事干就在附近海域耀武扬威一番，见到人不分由说上来先大战三百回合，配合铁甲船舰队，初期倒还真确实不大好对付。然而随着我方势力增长，这些小小的威胁已经不足为惧，当真让人亲自体验了一场大胜倭寇的痛快。





岛原之乱《侍魂》系列

若是提到岛原之乱，自然要从天草四郎这个在“《侍魂》系列”中被妖化的不像个人的传说人物开始说起。

据记载说，这天草自小就聪颖过人，素来有神童之美誉，而且更为难能可贵的是长相还十分俊秀（当然，对于当时的审美观我们也只能听听则已），在邻居间相当出名。曾经有个相士就对天草说过：“阁下面相尊贵，本应掌握天下，只可惜生在德川时代，难成大事。”——不过从后来的行为可以看出，天草四郎压根没把此人的话当真。





▲《魔界转生》改编的电影，从此天草四郎踏上了口水也能淹死人的修罗之道。

总之，长大之后的天草仍旧俊秀无比，而且还接受了天主教思想，在大伙儿面前宣传“天地本同根，万物是一体，其间并无尊卑之别”的教义，（这倒是和陈胜吴广同学的“王侯将相，宁有种乎”观点有异曲同工之妙）于是被教民们奉为“天童”、“救世主”，地位很是不同凡响。本来天草这辈子平平静静的做个美少年救世主也就罢了，然而事不凑巧，岛原、天草地区这些年连续发生天灾，再加上当时的德川幕府坚决打击基督教，对信奉这些“邪教”的地方特别征讨，教民们不光吃不上饭，交不上租，还连个上帝都不能信了，愤怒之情简直难以言表。在经过长久的怨气积压之后，1637年的10月，岛原的一名农民交不上租，连老婆都让领主的家臣给抢了，早就已经不堪忍受的村民们见此机会，一把火烧了倒霉家臣的房子，拽着天草这个“天童”拥为领袖，就开始了岛原起义。虽然起义军凑够了大约能有三万多人，但是毕竟大家之前都是种田的，被军队围了段时间，没东西吃只好饿肚子，最后实在打不动了，糊里糊涂地就败了阵。1638年2月28日，俊美聪颖的天草四郎人头落地，从此踏上了被后人所戏说调侃的不归之路。

由上可见，天草四郎时贞实在是一个冤比窦娥的人物，如织田信长般的凶狠角色，被人反复搬出来说是妄想征服世界也就罢了。然而想那天草四郎，死的时候不过芳龄17，年轻美貌，生平还未来的及做啥坏事，不过是弄了场没能成功的农民起义。英年早逝之后，先是让山田风太郎恶搞了一回，在《魔界转生》中被说成因为枉死而怀疑上帝从此堕入魔界，借由转生回到人间作乱。之后受到了此书影响的“《侍魂》系列”，更是宛若得到上帝的真传一般，从1993年的《侍魂 十二剑士》开始就拿天草开涮，到了19996年《侍魂 天草降临》更是不像话。天草不光变成了妄图征服世界的傻瓜，甚至还从17岁美少年摇身一变成了妖艳型人妖，整天抱着个水晶球搔首弄姿……

京都府

京都市曾是日本历史上的都城，所谓的平安京说的便是这里。京都的名字来源于“首都”和“京城”两字，是一个充满了历史遗产和风尚古迹的历史悠久的地方。长久以来，一直作为优雅和风雅的代言词被人们所熟识。在京都，聚集了大量的文化遗产，无数的名刹古刹、世界闻名的庭院艺术、日本古典艺术精华的能剧、茶道文化以及京舞……京都是一个活生生的画廊，在这里，你总能找到无处不在的文化气息。



▲这就是著名的翩翩贵公子光源氏曾生活的地方





▲传说中有九尾狐血统的阴阳师安倍晴明也曾在此处活跃。

平安京男子后宫

《遥远的时空中》系列

《遥远的时空中》一直以来都发生在京都，大概是这种风雅而有古意的地方比较符合少女们的审美情趣，再加上众多的美少年（还是优雅的），更让人觉得宛如梦境一般。总之，《遥远的时空中》至今为止出了也有好几作了，在女性向游戏中还算得上是首屈一指的招牌。虽然每次的剧情基本上都是某某少女又被吸到了古代的平安京，遇到一群古怪的人，古怪的人们见着了少女就激动无比的大声疾呼道：“神子！”，然后就软磨硬泡强迫帮忙斩妖除魔，顺便给了一群美男子牺牲色相用以挽留人心。其舞台几乎横跨了整个京都，一时去清水寺看舞台；一时去五条大桥缅怀源义经；一时又是去了不知道什么地方装神弄鬼，基本上是个“京都导游+京都男性攻略不完全手册”。而且优雅之风弥漫整个游戏，不光平时说话要咬文嚼字，有时候还要定期使用华美的信纸，写上俊秀不凡的字体，熏上有品位的香气，给各色极品美男子们寄过去一诉相思之情——这完完全全就是让紫式部给毒害了。



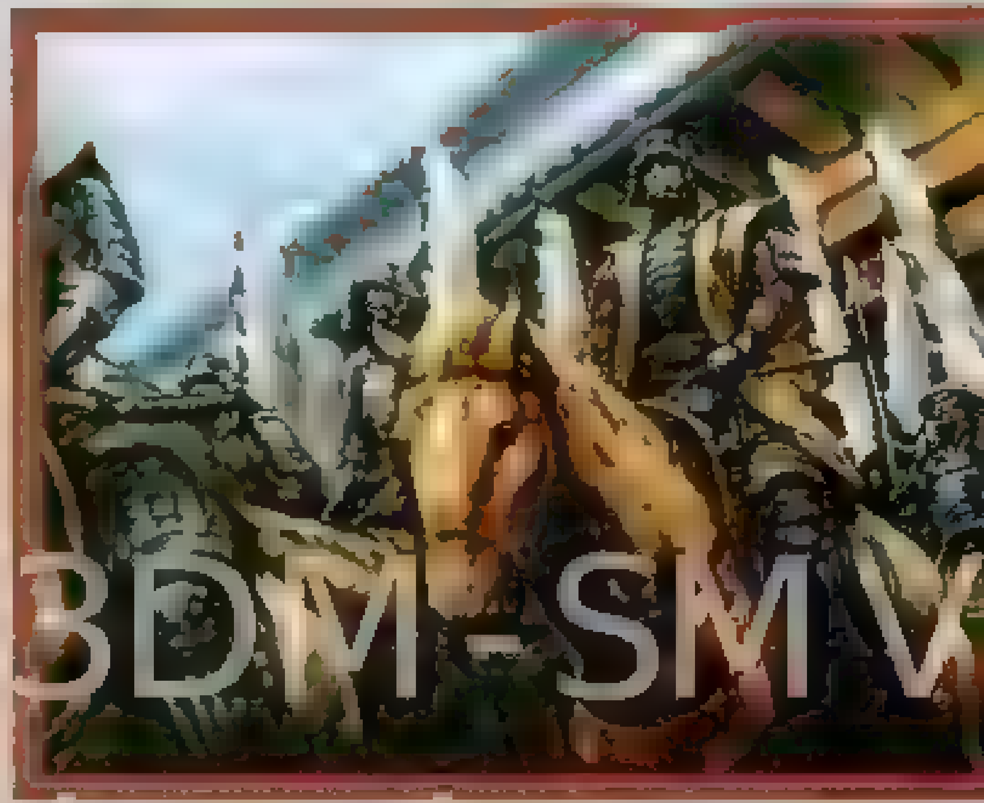
▲《遥远的时空中3》，这是公认剧情最佳的一作，引入了时间跳跃的设定，有无数分支剧情等待开启。

本能寺之变《太阁立志传》系列

本能寺之变实在是个太过于赫赫有名的事件了，特别是经历了《太阁》这样的知名游戏熏陶之后，更是达到了无人不知无人不晓的程度。至少我们都清楚，在这场战役中，织田信长和男宠森兰丸双双死去，与战国群雄争霸彻底无缘，而织田信长从此踏上了第六天魔王的复仇之路，妄想征服全世界，并在后世之人的心目中长盛不衰。

关于本能寺之变，无非就是织田信长正在霸业的飞速发展期，眼看着离统一全国的目标已经不远，正在意气风发之时，却突然在进驻本能寺的时候被家臣明智光秀所叛变，长叹了生平最喜欢的“人生五十年……”之后，一生霸业就此划上句号的一个富有传奇色彩的故事。关于这个故事的猜测丰富多彩，结果也千奇百怪，这里就不多说了。不过相比这些关于后事的猜测，在《太阁立志传》的游戏中，真正麻烦的地方反倒在于本能寺之变的发生。

在《太阁立志传》中，若是想让本能寺之变发生，有着众多麻烦的条件需要达到：什么要灭掉A和B但是C和D必须存在；什么XX年的时候E和F必须已经○○岁；什么G要住在□□城、H要在◇◇城、I不能在◎◎地带；至于☆☆一定要占领；△△已经竣工……等等等等，鉴于《太阁》的剧本原本就不确定因素极多，变化很大，万一一个闪失让不该死的人死了，该死的人没死都会无法触发出本能寺事变的剧情，所以引发了众多的怨念……





醍醐寺花见《新鬼武者 幻梦之晓》

众所周知，京都是个"宗教之都"，一大堆很有名气的寺院全都集中在这个地方，比如说"从清水的舞台跳下去"的清水寺(因为跳下去就别想活命，所以日本人用这个俗语来形容毅然决然地做某一件事——不知道他们是怎么想的)、南光坊天海修行过的比睿山延历寺、在川端康成的作品中成为了一个象征的金阁寺(鹿苑寺)、还有龙安寺呀仁和寺呀天龙寺呀慈照寺呀醍醐寺呀一堆寺院。而《新鬼武者 幻梦之晓》的最终场景和关键舞台，就是其中之一的醍醐寺。

醍醐寺位于现在的京都市伏见区醍醐东大路町笠取山一带，虽然这个寺院的名字听起来似乎有些猥琐，容易让人联想到鼻涕和痰之类的黏液上去，不过其实它的来由却是极其之风雅的。话说该寺的老大圣宝理源大师某日在山中修行，恰巧看见醍醐之神的化身在山中出现，喝了口涌出的泉水，感叹说"ああ醍醐味なるかな"(此中蕴含着深奥的趣味啊)，于是如闻圣谕，醍醐寺就此定名。

在游戏中，醍醐寺花见是个十分可怕的阴谋，万恶的丰臣秀吉将日本各地的樱花集结到醍醐寺中召开赏花大会，而这些看似风雅的樱花其实是罪恶之源"幻魔树"，当这些幻魔树集合起来的时候，妖星降临，世界将遭受巨大的灾难，为了阻止这个结果的发生，以苍鬼为首的一行人辛苦地奋斗着，最终打倒了创造神，迎来人类的新希望……当然，这个设定实在是太对不起丰臣秀吉了，他所举办的这个赏花大会，其实只不过是人老了之后，难免稍微有点想追求所谓的风雅奢华到顶点娱乐方式，向世人炫耀显摆一下丰臣家的权威，顺便把年幼的秀赖介绍给众人认识罢了……

新撰组 诸多新撰组相关游戏

新撰组实在是太有名了……自从《浪客剑心》掀起了新撰组的热潮之后，短短数年间，这个组织已经迅速成为广大女性憧憬的美少年阵地，耽美后宫，以及凄美悲壮大舞台。冲田总司、斋藤一、山南敬助、土方岁三、近藤勇等人的名字牢牢地刻入了每个人的心中。关于这个在京都长期活动的组织的事迹就不用多说了，光是相关的小说就有子母泽宽的《新撰组始末记》、《新撰组遗闻》、《新撰组物语》，司马辽太郎的《新撰组血风录》，池波正太郎的《幕末新撰组》、《近藤勇白书》，以及《壬生义士传》、《激录新撰组》等一大堆正史野史，至于电视剧电影和漫画则更为夸张，列出名单估计能让众多人士为之崩溃。在这里，我们只来看看相对来说还比较有所节制的新撰组相关游戏——即便如此，数量也确实不少。

在这众多游戏中，《浪客剑心》自不用提了，由《潜龙谍影》系列的新川洋司担当人设的《风云 新撰组》还算得上比较接近史实，在其中玩家扮演的是一个新撰组的普通队员，平时没事和近藤勇和土方岁三一起在街上乱逛一留做些任务，所使用的招数也比较正常，没什么太离谱的部分出现。之后出的《风云 幕末传》则是以该游戏为基础所制作，还在前作的背景上加入了倒幕维新派的主角，以供玩家自由选择自己的阵营和立场。而《幕末恋华 新撰组》光听名字就知道是纯粹供给女性YY的女性向游戏，也算是在以动作游戏为主的这个题材中的一股春风。相对来说，《新撰组群狼传》则更比较适合那些不怎么低调的玩家，在这个和月伸宏担任人设的游戏中，天才美少年剑士冲田总司(其实看过那张照片的我们都知道冲田压根就是个包子)将是你所扮演的角色。

当然上面提及的仅仅是很小一部分而已，在这里我们只能说，新撰组的体系实在太庞大，一览全貌太过困难了……



五条大桥之邂逅《义经传》、《源氏》等游戏

作为一个深得后世人们所喜爱的悲剧英雄，源义经的故事中充满了种种传说与神话，从鞍马山起兵到一之谷大战，从被源赖朝排挤到不计前嫌重新为其效力，直至最后因兄长相逼不得已自尽，无一不被后人所深深铭记。而这许多事迹中，最为有传奇色彩的大概不是以少胜多的战役，而是五条大桥中，源义经和弁庆的初次相逢。

在后世的传说中，这次的相逢被渲染的及其具有宿命色彩，什么弁庆在五条大桥上进行"刀狩"，只要看上往来武士身上的太刀便要强行与其比武，在遇到义经之前，已经收集了999把太刀，但是最终在义经的高超武艺之前输的心服口服，从此跟随义经左右，成为义经最亲密忠诚的家臣，在与平家的战争中立下了无数功绩——这算是官方公认的说法。在众多故事中，后人又以自己的喜好对传说进行了富有个人特色的渲染，譬如说什么义经和弁庆暧昧论(出自广大同人女)；什么义经和弁庆是八叶之一，要帮助神子守护平安京(这是出自《遥远的时空中》)；还有诸如义经和弁庆其实都是因为"天钢"的力量而走到一起的同伴(出自《源氏》)；最离谱的是说弁庆因为长相比较丑屡次失恋，所以产生了对女人的报复心理，在五条大桥上将长相俊美的义经当作女人袭击，得知真相之后终于臣服在义经的美貌之下……(出自《福星小子》)……总之，这众多的说法和传闻，从某种方面来看，也算是大众对于源义经的厚爱的深切表现吧……







▲比较起来《源氏》、《义经记》和《义经英雄传》已经算是相当正经且尊重史实了。

其实在本文结束的时候，不得不提的就是，制作人们似乎都忽略了日本灯红酒绿的真面目。从小就因为战后美国文化入侵变得十分西化的这些制作人们，往往热衷于探索神秘未知的世界，并虚构了许多欧洲和美国文化交融的架空世界，这些世界构成了真正的东瀛电子游戏文化主干。除了说到历史背景的游戏不得不提及一些真实城市之外，大多数模糊的地理概念一是为了让更多地域的玩家接受游戏背景，另一个主要原因也是因为日本的传统民族文化已经渐渐失落，心中装着世界最广阔流行资讯的日本年轻人们，在一次又一次的文化冲击中已经对熟悉的事物没有了新鲜感，因此作为商业艺术品的电子游戏在背景处理上不得不渐渐模糊，让玩家产生神秘的距离感。这种现象，也可以说是对"民族的就是世界的"这种说法最大的反驳吧。

顺便一提，对照现在的日本地图去看[illegible]
[illegible]也能描绘得[illegible]的艺术民族……

栏目主持：ACE飞行员 E-mail：Game3@ucg.com.cn

游戏立方 GAME³ Vol.111

由于2006TGS盛会的到来，本期合刊的重点自然是海量的TGS内容，不过请读者们在这里逗留片刻，因为"多边共享"将呈现给玩家"电玩异世界"的精彩。一直以来，我都在想如何用最简单的语言向新来的同事介绍"多边共享"的栏目定位，但每次描述都显得不够精辟，直到看见"电玩异世界"这5个汉字才令我有茅塞顿开的感觉。"多边共享"就是抛弃对游戏的正面、传统的报道，从更多角度向读者展现游戏世界的异类精彩。关于《寂静岭2》中出现Beyond乐队的惊奇发现，本来我想找时间拿出封存已久的游戏进行一番鉴定，但苦于时间紧张只能将这个任务留到以后完成了。

多边共享区 ENTER THE GAME



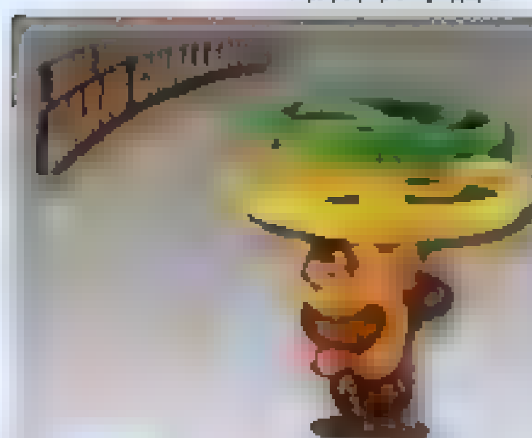
任天堂"开心乐园餐"

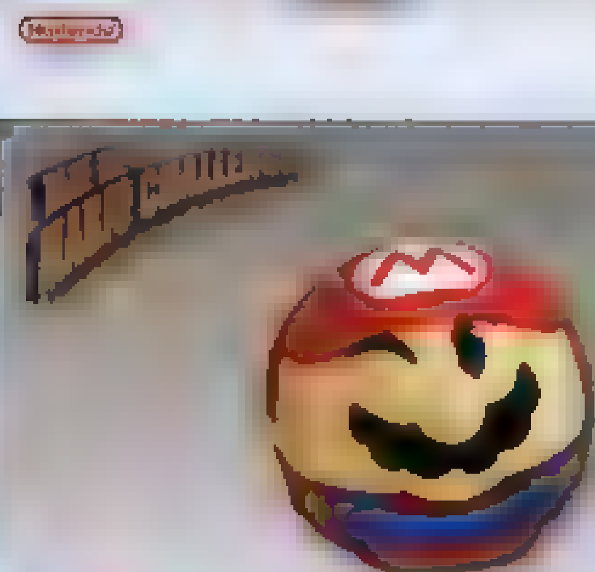


▲耀西喷球器。

任天堂的游戏角色形象在美国深入人心，尤其深受儿童喜爱。9月份，麦当劳与任天堂合作，为"开心乐园套餐"和"儿童套餐"推出了一套可爱的任天堂主题玩具，凡是购买其中任意一种套餐即可获赠其中一款，该玩具总共有6款。麦当劳的发言人表示，这次与任天堂的合作目的是帮助消费者树立"健康饮食"的观念，让消费者，尤其是小朋友们认识饮食平衡的重要性。

任天堂与麦当劳的关系相当密切，除了经常合作举办促销活动外，麦当劳在美国的各个连锁店都设有NDS"WI-FI Connection"服务的无线网络终端。





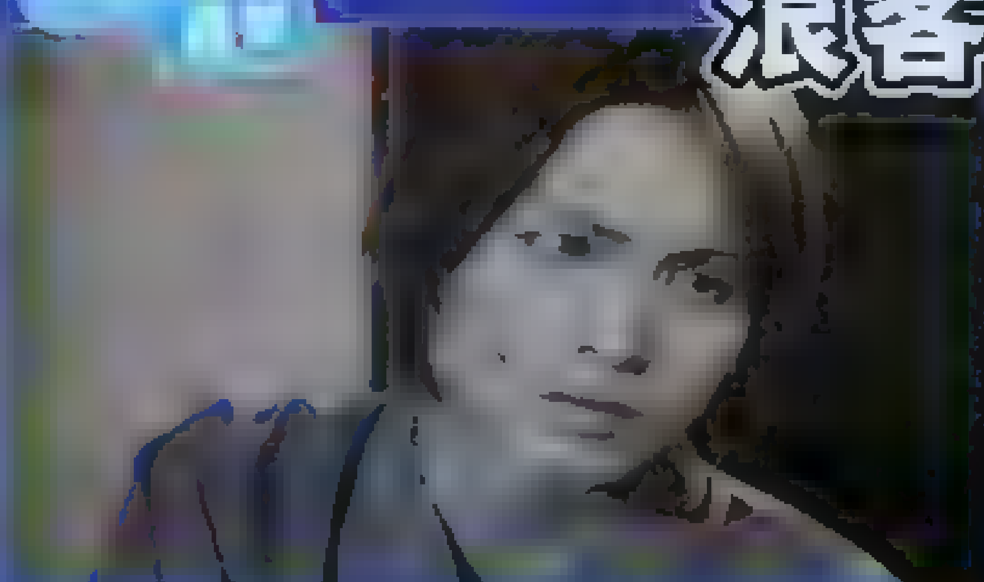
▲还是马里奥最可爱。



▲大金刚转轮。

穿越时光的COS·浪客剑心名人版

levelup.cn



说起来，艺人喜欢游戏和cos游戏动漫角色已经不算稀罕事了，前有古巨基用了一整张专辑来唱游戏，后有王力宏著名的《最终幻想Ⅷ》MV，所以当我们看到下面的图片时应该已经不会"吓"一跳地惊叫出来，因为这个角色实在已经被cos得太多次了，多的让人确实是有一点麻木。好吧，眼尖的你已经看到这些图片了，中招的又是绯村剑心。

这次在MV中cos剑心的是日本著名组合kinki kids的堂本光一，在他最近推出的单曲《下弦之月》中完美地演出了剑心一角，而且其cosplay的敬业程度远远不光只是停留在造型之上，随便穿套衣服摆几个Pose就满足了——这支MV简直就是《浪客剑心》的同人版本。故事的剧情是：堂本光一穿越时空回到了明治时期，并且在恍惚之中回忆起了前世的自己（也就是剑心同学），回忆起了和恋人（其形象与薰较为接近）告别，回忆起了在决斗中身负重伤生离死别，回忆起了种种过去，气氛十分凄美浪漫，取景十分唯美风雅。

以下节选几张图，以供各位一览剑心转世版的风采。



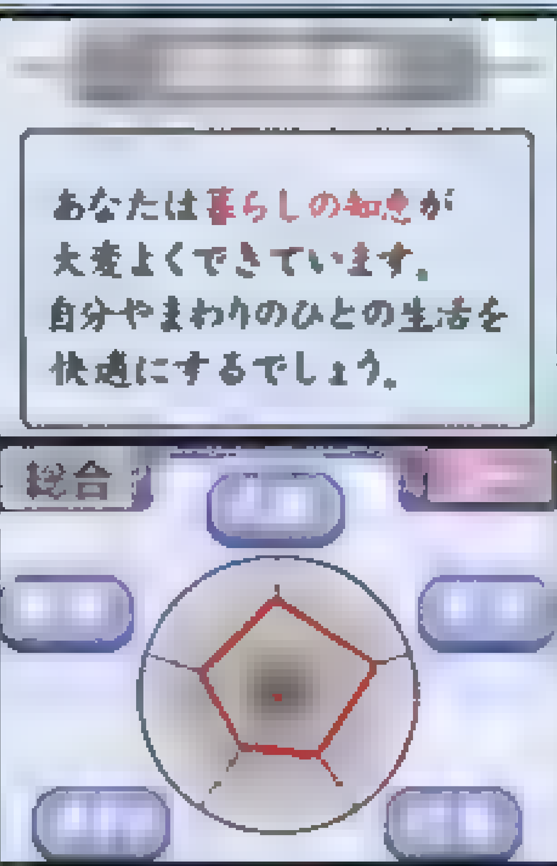


生活常识知多少？

如果各位"打机一族"还不满足于"《脑白金》系列"软件只是在锻炼自己大脑活性的话，那么不妨尝试一下这款由"日本常识力检定协会"监制，将于2006年10月26日推出的《いまさら人には聞けない大人の常識力トレーニングDS》（成人的常识训练DS）。

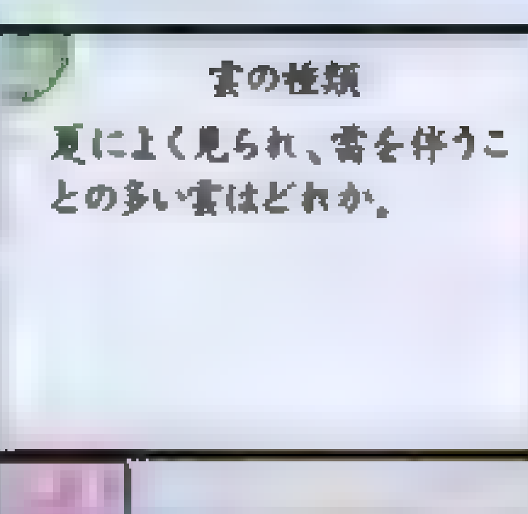
游戏的内容也像标题所说的"重新认识一些你所不知道的常识"一样，1800个问题中包含了节日庆典、四季特征、交通旅行等各种方面的生活基础常识，玩家一开始或许会觉得游戏的内容过于简单，但是随着每天训练的深入，你就会发现自己所了解的东西还远远不够。

和"《脑白金》系列"软件不同的是，任天堂找到了"游戏玩家往往忽略生活常识"这个新的突破点，把重复的脑力训练转换为增加生活阅历的问答游戏，而且为了增加受众面，游戏也收录了为数不少的"网络语言"和"IT常识"，相信一定会受到作为父母的消费者的强烈支持。



▲游戏一开始会根据玩家最初回答的10个问题来决定玩家在"礼仪"、"教养"、"社会"等五个方面的常识度，之后只要通过每天10分钟的问答游戏就可逐渐提高对于各种常识的认知度。

▼在夏天看到图中哪种形状的云就预示着雷雨天气的到来呢？这种充满生活气息的题目会时常出现在游戏中。





▲对于有一定日语基础的玩家，通过游戏还能了解到不少日本的风土人情，如果以后有机会去日本，说不定什么时候就能派上用场呢。



在寂静岭邂逅Beyond

说到《寂静岭2》，那可是PS2发售初期众多玩家翘首企盼，甚至需要顶礼膜拜的大作。说到Beyond乐队，那也是许多人心中永远存在的精神偶像。虽说《寂静岭2》和Beyond乐队在年轻人中是无人不知、无人不晓，但还没有人疯狂到能将毫无瓜葛的两者结合在一起的地步。不过这一看法现在看来已经被彻底粉碎了，因为我们居然在《寂静岭2》游戏中真真切切的见到了墙壁上悬挂的Beyond乐队当年的海报，这不得不令每位喜欢Beyond乐队和热爱《寂静岭2》的人感动惊叹。

于2001年发售的《寂静岭2》应该许多玩家都玩过，有些玩家对寂静岭小镇的熟悉程度甚至就像在自己家里一样。有多少人会操作惊恐万分的James，利用手电筒搜索漆黑房间中的每一面墙壁呢？现在我们只能感叹自己不够细心，没有注意到游戏中的细节。我们也只能猜测可能《寂静岭2》的美工是一位Beyond乐队的超级Fan，以此举表达自己对Beyond的喜爱，甚至还有一种可能就是这本身就是一张伪造的图片。不管怎样，这种图片的出现勾起了我们对渐渐远去的《寂静岭2》和Beyond的回忆，其实这样的形式也挺好，如果有兴趣的话，读者朋友可以自己再访《寂静岭2》，一探究竟，届时一定要来信告诉我们真相哦。

▼漆黑的房间，伸手不见五指，常人哪有心思在一处多逗留。



▲确实是Beyond乐队当年的海报图，但就是不清楚在游戏的那个房间。



只能在TGS上买到哦！

相信在经过十六夜上上期在“绯色蝶页”里介绍后，大家对《龙刻》这款原PC版的游戏有了一定的了解（至于PC玩家应该对这款游戏很有认识吧^_^）。作为KID的名作之一，为了顺应今年的PS2版，KID将会推出一系列的周边，首当其冲的就是这个可爱的茶杯，茶杯上印着的是我们可爱的女主人公美流的Q版造型。而在今年的TGS上，KID也有一系列的周边要贩卖，比如引有点阵形态的《龙刻》女主角们的帽子还有KID名作《秋之回忆》的CD等。指的提醒的是这是TGS会场限定品哦，也就是说只会在TGS上出售，呵呵，看来收藏价值非凡啊。



▲《秋之回忆 8bit arrange》的CD，会场限定，珍贵啊！不过……那件T恤更想要。(>_<)



▲《龙刻》茶杯，上面有可爱的女主角，这样的茶杯会有多少人舍得用呢？



“超合金”的“百变火机”

日本在上个世纪80年代初曾经有一部很人气的机器人动画《黄金战士[illegible]》[illegible]影响了整整一代人。目前为了纪念这部由村上克司担任制作的动画迎来它的25岁的生日，BANDAI公司特意为其量身订作了一套限定版机器人——“超合金魂[illegible]”，聪明的厂商早就发现当年看着这部漫画长大的孩子如今已经是社会的中流砥柱了，他们将这套珍藏版机器人套装的价格定在了28500日元。不过既然价格这么贵，光是只有欣赏价值也太不值了，于是BANDAI为其专门开发出了另一项功能——打火机，除了日常观赏外，大家还可以将它点烟打火……不过话说回来，用这东西点火，实在太过诡异了一点。



▲超合金魂[illegible]套装的样子，外表看起来像普通的打火机套装吧



▲[illegible]变身成为机器人了

▲背面



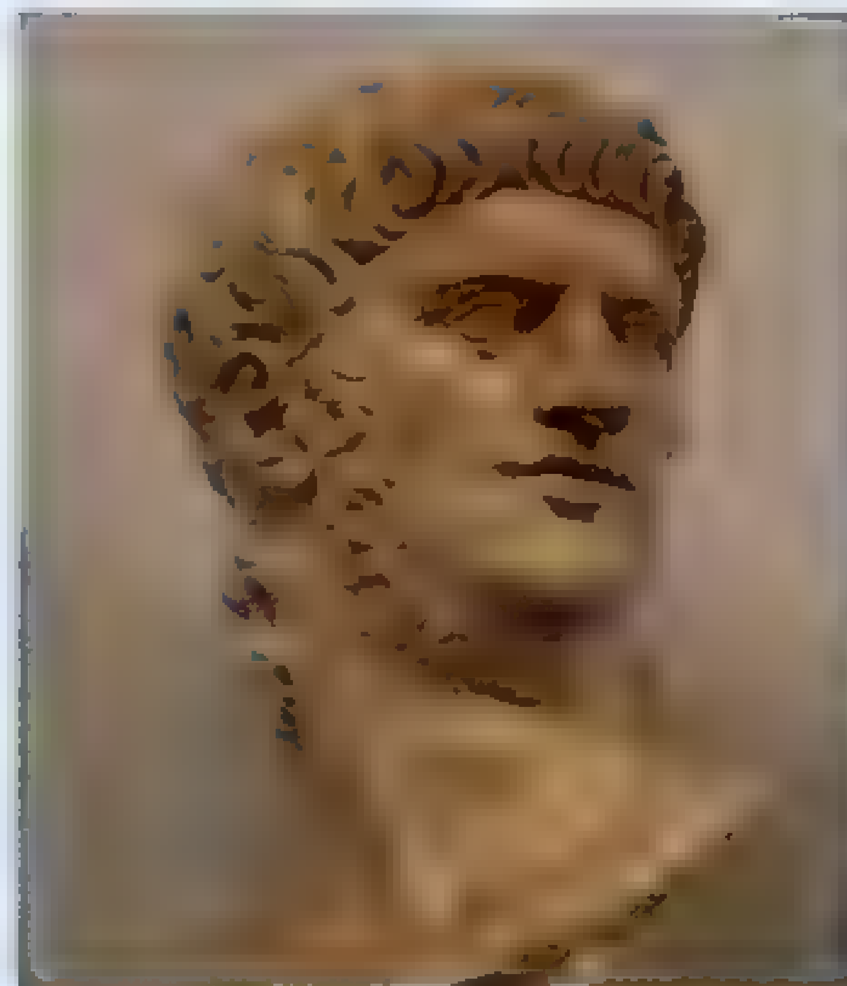
《鬼泣4》新主角译名更新

上期介绍了《鬼泣4》的新情报后，很多读者对于新主角NERO很感兴趣，不过也有人认为“内罗”这个译名有些问题。胜员师当时考虑的是NERO与黑骑士NELO日文发音的相同，在剧情上可能会有所关联，但现在细想之下的确觉得有些不妥。我们知道，“《鬼泣》系列”主要角色的名字在历史上都大有来头，比如但丁是伟大的诗人，而弗吉尔是但丁最崇拜的罗马诗人。至于NERO，则与著名的暴君同名，而国内一般把这个罗马皇帝译为“尼禄”或“尼罗”，所以这里正式将《鬼泣4》的新主角内罗的译名改为尼禄。

那么，历史上的尼禄到底是个什么样的人呢？下面简单介绍一下。

尼禄生于公元37年，父亲是作恶多端的贪官，在尼禄3岁时死去。尼禄的母亲是个蛇蝎美人，在丈夫死后嫁给了克劳第厄斯皇帝，并想方设法劝说皇帝让尼禄继承王位，最后还将皇帝毒死。在收买了宫廷卫队后，16岁的尼禄成为新的罗马皇帝。年轻的尼禄一登上王位就露出了嗜血的本性，先将自己的兄弟毒死，再诬陷自己的母亲要刺杀自己而将其除掉。之后又杀死了自己的两任妻子，其中一个死时正怀有身孕。第三任妻子则是尼禄杀死了她原来的丈夫而抢到手的。

尼禄挥霍无度，致使国库空虚，于是他杀害了北非和西班牙几十个地主，掠夺他们的财产，并取消了很多利民措施，从而激起民怨。公元64年7月18日，尼禄突发奇想，在罗马城纵火，罗马人民死伤无数，流离失所。之后他又嫁祸给基督教，残酷迫害基督徒，他们有的被野兽活活咬死，有的被捆在十字架上烧死。之后尼禄更是肆无忌惮地实行恐怖统治，许多元老院议员、名人和卫队官员都被处死，连他的老师兼顾问森尼卡也被砍掉了双手。





尼禄的暴行很快使他众叛亲离。人民奋起反抗，军队起义，这位罗马皇帝很快被逼入绝境。最后，没有勇气自杀的尼禄将一把匕首放在一个随从的手里，然后抓住随从的手向自己的喉咙猛刺，结束了其罪恶的一生。尼禄死时仅31岁。

Capcom为什么会用这么一个臭名昭著的暴君的名字来为《鬼泣》的新主人公命名呢？这多少让人有些费解。也许是游戏中设定了“魔剑教团”这样的宗教组织，又有但丁杀害教团成员的情节，与历史中的情况有少许相似之处吧。当然，这只是一种无责任的猜测，各位玩家姑且听之，呵呵。



让生命去等候……This is waiting


▲由于体积过于庞大，即使世界上最庞大的集装箱货船也只能一次运送3台PS3。

前面的TGS报道热火朝天，令人亢奋的消息源源不绝，这时你又考虑过欧洲那些嗷嗷待哺的PS3支持者的感受吗？

2006年9月6日，索尼官方正式宣布，由于PS3关键部件的短缺导致蓝光光驱的大批量生产无法达到预期数量，导致PS3欧洲首发日将由原定的11月17日延期到2007年3月。这一宣告无疑给欧洲全体PS3支持者们浇了一盆寒冷刺骨的冰水。正所谓爱之深，恨之切，就在索尼刚刚宣布延期没多久，声讨之势就在欧洲玩家中迅速形成一股倒索势力。他们通过各种方式表达了对PS3欧洲发售延期的强烈不满。

"This is Living"（这就是生活）是索尼官方为PS3方针对欧洲市场打出的宣传主题，希望PS3能彻底融入到人们的生活中，为人们带来快乐。这下可好，这一延期彻底扰乱的索尼的宣传计划。富于想像和创造的欧洲人立刻建立了一个网站，彻底将索尼的宣传口号改得面目全非，www.thisiswaiting.com网站上迅速出现了大量修改恶搞图片。我们暂且就称该网站为"等待网"吧，这次我们就针对网站上的一些创意改图进行共同赏析。



▲送给索尼的圣诞卡片已经制作完成。



▲前有流行歌曲"等到花儿都谢了"，后有"等待PS3的我成了一具骷髅"。



▲欧洲发售将是WaitStation，哈哈。



◀英国首先丘吉尔在索尼宣布PS3欧洲延期后发表演说，欧洲不会宽恕的。

DIY搜奇——便携版X360横空出世！

引用某编看到这张图片后的第一反应：我KAO，现在的笔记本都能玩《丧尸围城》了？

哈哈，您可别上当，这可并不是IBM推出的最新笔记本电脑，也不是微软的X360改良型，而是国外一位不愿公开姓名的DIY达人与朋友合力制作的便携版X360（电脑笔记本规格）。在这位达人的BLOG上，则详细地记录了他改装X360的全过程，如果您将来也想立志于投身DIY事业的话，不妨现在就随我们一同来观摩取经吧——


▲回到家中，叫来朋友（右），任务了解，目标确定，拆除开始。


▶经过精心设计的"笔记本"内部结构图。

▲由于笔记本规格的硬件安置空间比X360机箱要小得多，所以怎样解决X360的CPU与显卡的高发热量成了第一个难题。最后，此人的解决方法是自己设计了一套水冷系统。



恋i世纪，ismile

世嘉电子宠物ismile是一朵喜欢音乐的小花，对不同的音乐会作出不同反应。ismile利用一根音频线可与各类音乐设备连接，如MP3播放器、iPOD等。



演奏一首节奏舒缓的民谣将会使ismile的心情放松，同时表达情绪的面部表情也会显示在LCD屏幕上。插播一些重金属或Hip-Hop音乐，ismile将会作出更活泼的反应，无论是花瓣还是头部都会发光，并产生有节奏的晃动。在ismile前挥手会看到LCD上不同的动画。经常给ismile喂食音乐，可以令它精神抖擞和愉快。太久不给它音乐，它会显得疲累，并慢慢地睡去，直到你把它吵醒。ismile使用4节7号电池作为花瓣的动力，另外还需要3粒LR44纽扣电池作为LCD的动力。提醒各位注意哦，ismile可不能使用充电电池哦。本产品由广州市易特隆电子科技有限公司代理。

邪魔院

【体会异国文化的魅力】

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

东京游戏展召开了，不知道大家看上了什么主机和游戏？对小邪而言虽然PS3的价格贵，但上面吸引我的游戏有一大票，无论如何是不能放弃的，但Wii上则有最爱的《大战》，唉，这可怎么办啊。(>_<) 对了，《VP2》的周目强化居然是可以最多51周目强化，tri-Ace你是想玩死玩家是吧？51周目强化敌人后第11迷红莲迷宫的敌人HP会达到一周目的96倍，而其他能力也是相对应的，而这样加强的昂翼天使的HP会达到空前的9600万，而攻击力有561600……

闲聊日语

作者：张宏

从当代日语，看日本人的矛盾性格

中国的古文，由于全部都是汉字，因此在视觉上，给人一种很工整、很协调、很美观的感觉，比如李白的诗《关山月》：

明月出天山，苍茫云海间。
长风几万里，吹度玉门关。

假如有一个人说：现在已经是21世纪啦，汉字中间最好夹杂一些英文，看上去时髦、前卫，于是把这首诗改为：

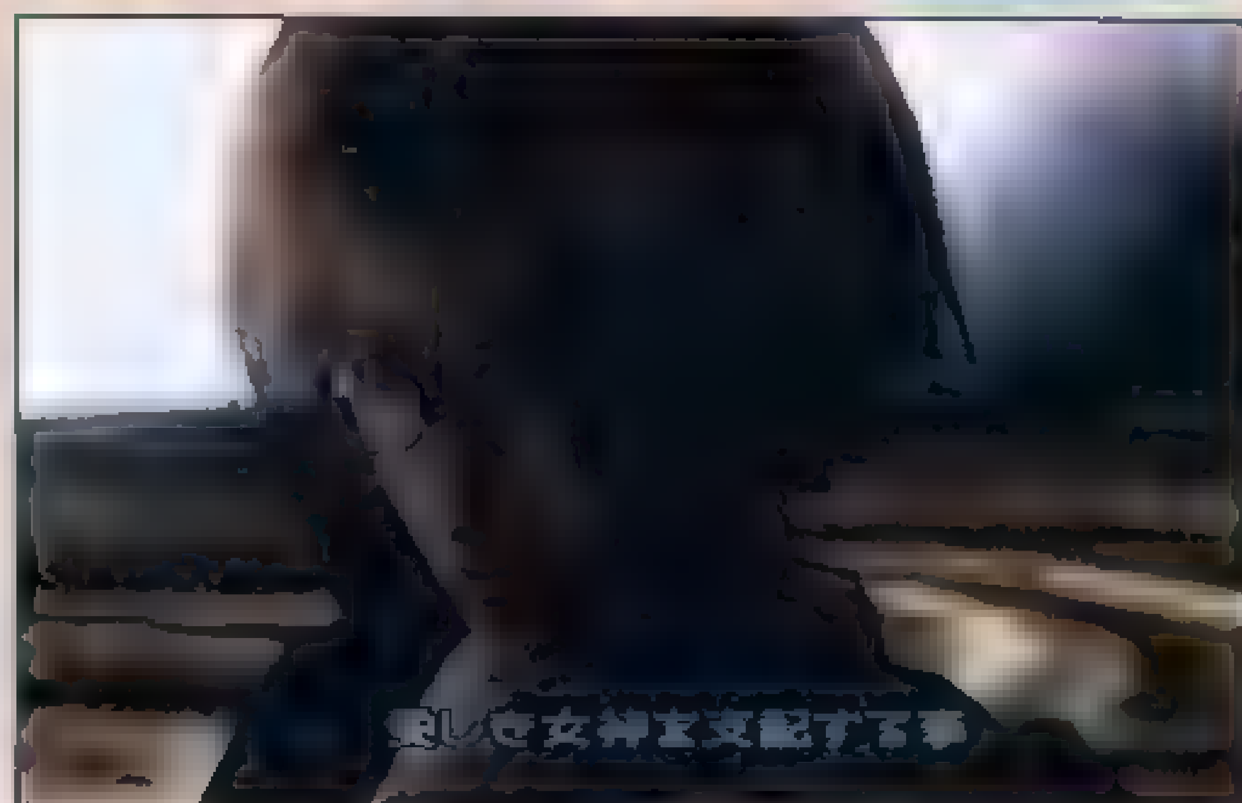
明 moon 出天山，苍茫 cloud 海间。
长 wind 几万里，吹度玉 gate 关。

如果这样我们肯定要骂他糟蹋东西。同样的道理，假如有一个日本人"改写"川端康成的《雪国》，把"空"改成"スキー"，把"雪"改成"スノー"，把"水"改成"ウォーター"等等，日本人肯定也不干，这同样是糟蹋东西。

传统的日语基本上是由假名与汉字组成的，汉字点缀在假名之间，同样很工整、很协调、很美观。进入20世纪之后，特别是20世纪50年代之后，日本人从英语中引进了大量的外来语词汇，已经从根本上破坏了传统日语的整体视觉美感。有些人可能要反驳笔者，说现在是科技时代啦，有些单词必须要用外来语，否则无法表达。我说不全对，比如"コンピューター"这个词，看上去好象很专业，其实用传统日语的固有词汇完全可以创造一个相应的单词"计算机"，并不是非要用外来语不可的。日本人这样喜欢外来语，从根本上说，还是"脱亚入欧"的崇洋思想在作怪。

笔者为什么要说这个话题呢？这是因为在报纸上看到一篇文章，说日本的文物古迹保护的都很好，比如奈良的一座古庙，庭院天天有人扫，家具天天有人擦，门窗年年有人油漆等等。这个笔者同意，确实是这样。但笔者同时又想，日本人花费那样多的人力、物力、精力去保护自己的历史遗产，而一个民族最重要的历史遗产——语言，反而却毫不珍惜，任意引进外来语，使当代日语看上去好像一锅杂烩汤。所以笔者说，日本人的性格在许多方面是很矛盾的，这就是一个例子。您同意吗？

经典台词



banbutsu no shihai nado nozomuniataisenu。waganozomu wa tadahitotsu——itoshikimegami wo shihaisurukoto。

我不想支配万物，我的希望只有一个——那就是支配我心爱的女神。

专制爱，独占欲啊！对于理查德我已经无话可说了，为什么如此变态的家伙会有这么大的吸引力呢？他的一个眼神、他嘴角的轻轻一撇、他的冷笑，为什么都是那么有魅力！难道真的是"男人不坏女人不爱"么？哦，雨滴，赶紧把你嘴角的口水擦干净！

东瀛采风

所谓剑玉

对于剑玉，玩过《仙乐传说》和《战国无双》的玩家一定不会陌生，基尼亚斯和阿市用的武器就是剑玉。剑玉是一种很古老的日本玩具，它有三个皿一根剑还有一个用线跟本体相连的球。剑玉的形状独特，玩的时候要用皿接住球或者用让球插到剑上，竞技的时候比的是是否安好地将球放置在皿或插在剑上，而插的部位也分有难度，谁成功次数多谁为胜者。剑玉在日本至今都很受欢迎，还有全国规模的比赛哦。

超越了普通的游戏



剑玉是一个技术含量很高的竞技技术，虽然以前只是一种游戏的方式，但现在"日本剑玉协会"在全日本举行剑玉大会，让其已经超出了游戏这个范畴。并且现在还将其引用于事故后遗症患者和老年痴呆症患者的医疗事务上，让剑玉的运用范围进一步扩大。



民间或者作为玩具的剑玉一般线是系在柄身或中心靠下的位置，所以平衡性不好把握，作为比赛用的剑玉称为"日月球"，线是经过了专门调整，让人在玩起来时能够更好地把握平衡，而且上面还有日本剑玉协会的标志。

日月球的开发

在明治时代，剑玉只有一根直棒连着一个球，非常简单。现在的剑玉诞生于大正时代，当时称其为"日月球"。"日月球"这个称呼是大正7年10月1日广岛县吴市的江草滨次提出，在大正8年5月14日正式使用的称谓。剑玉作为一种流行玩具至今没有被遗弃，而且年龄层还在逐渐扩大。

剑玉的难度多样性

剑玉根据难度有很多种玩法，最简单的是将球放在大皿部位。随着接球的部位不同（大皿→中皿→小皿→小皿）技的难易度也越来越高，每个位置都有一定分数，最后按总分来评胜负。而且根据技的组合还有连续技，这也会有不同的加分。比如按照小皿→大皿→剑尖的顺序被称为"日本一周"，按照小皿→大皿→中皿→剑尖的顺序被称为"世界一周"等。而单独技最难的是将球放在大皿的凹出与剑尖之间，这个技被称为"黄莺"。

秘密花园

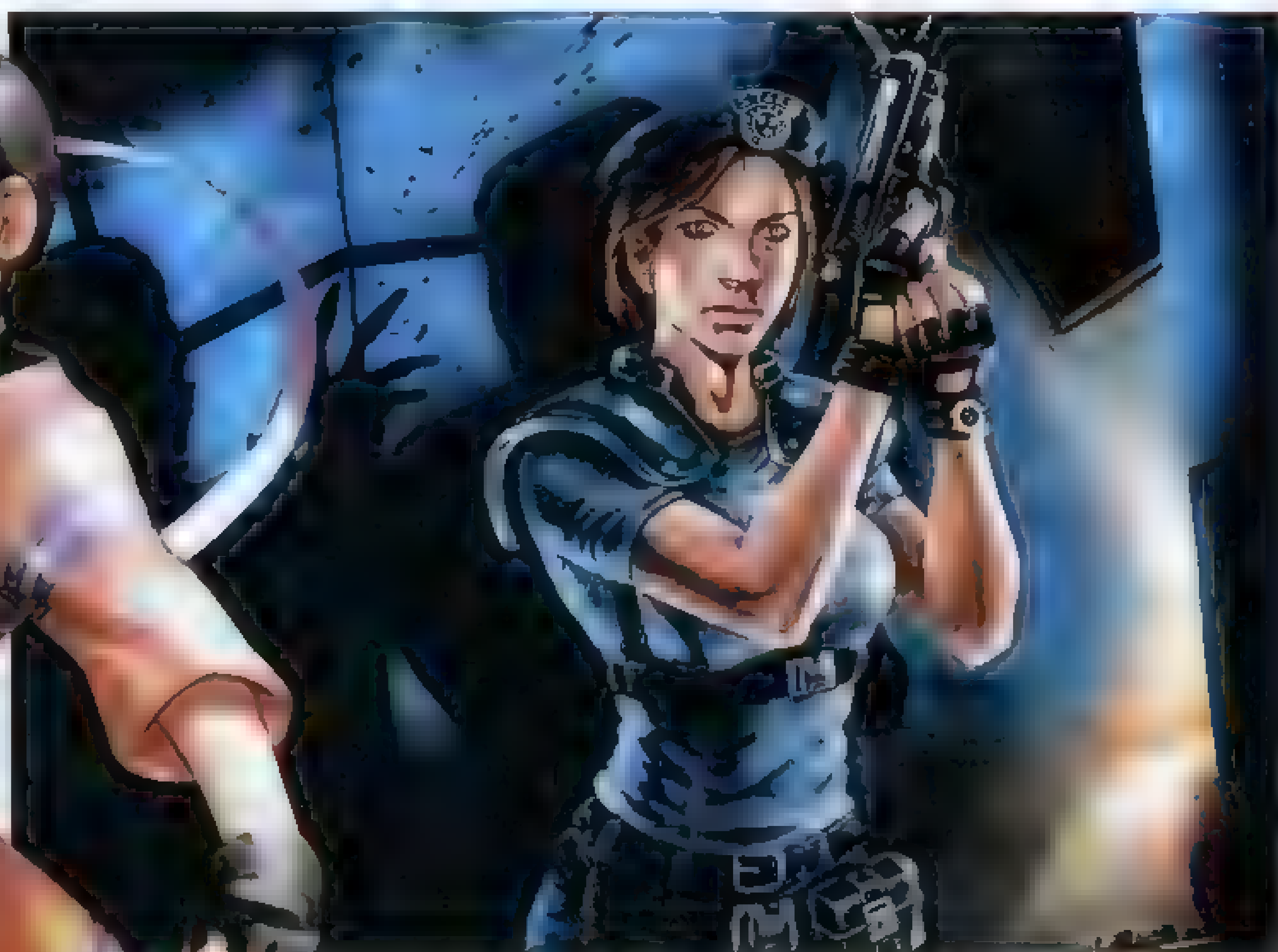
不知不觉间国庆节又将到来，而UCG也迎来了一期新的合刊，在此先向大家送上节日的问候。在本期的“秘密花园”中小编们再次领情奉献出自己的“秘密藏图”，希望通过这些图片能和大家一起分享不一样的乐趣。不知其中有没有你中意的呢？

一起来分享UCG的秘密画卷！

主题：众小编齐上阵



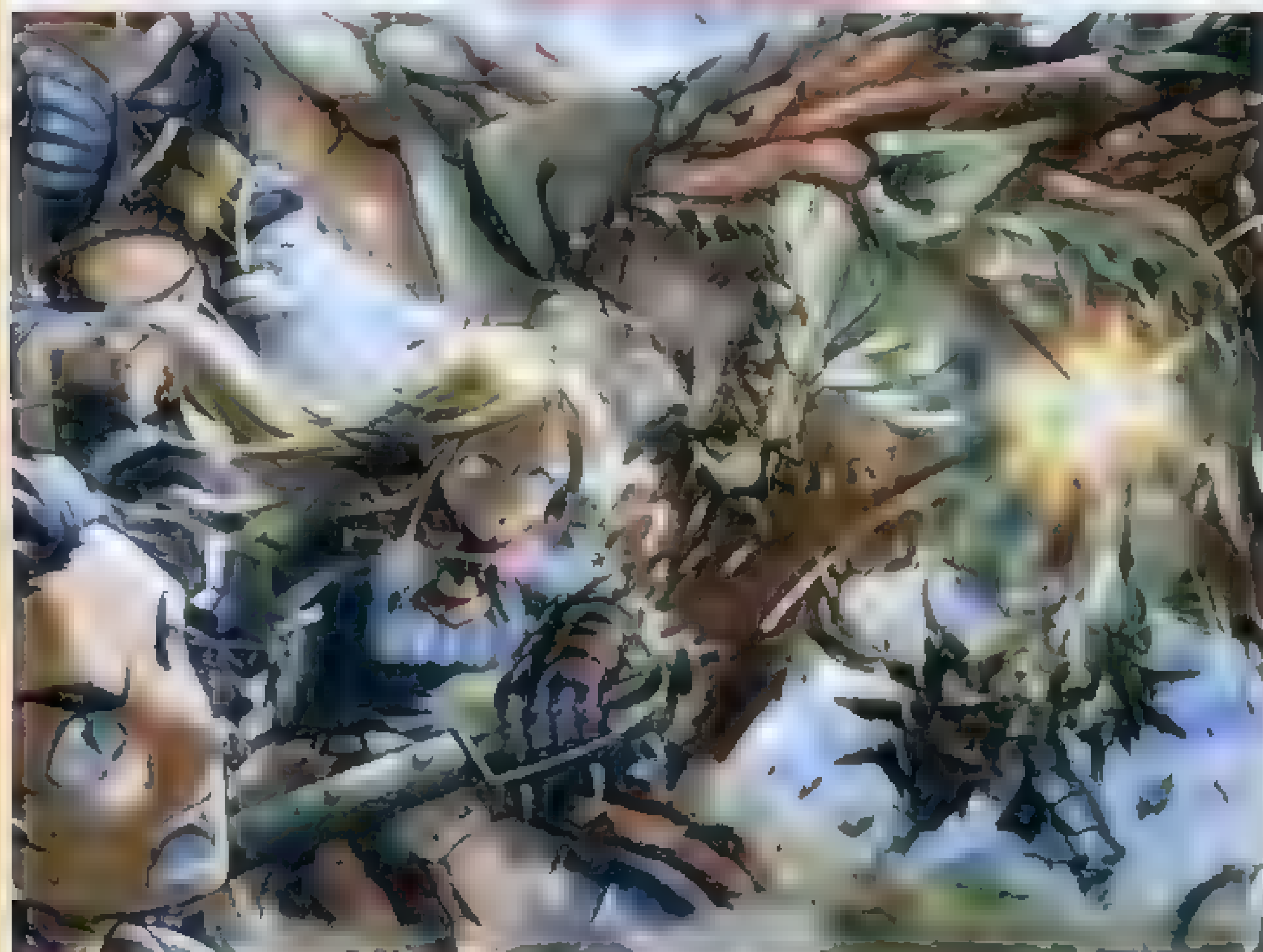
双羽纯所绘制的《幻想水浒传2》同人、看起来十分具有“《炼金术士》系列”的感觉···[猫太提供]



欧美某著名画师笔下的吉尔、大概是东西方文化的不同、这粗犷的造型完全符合我们亚洲人对“丑”的定义· [D S提供]



美国某科幻小说插画家为《机动战士高达》创作的即兴作品、魔蟹从水中跃出突袭狙击型吉姆时的姿态非常具有动感，头部监视器里的红色“眼神”也非常到位 [ACE 飞行员提供]

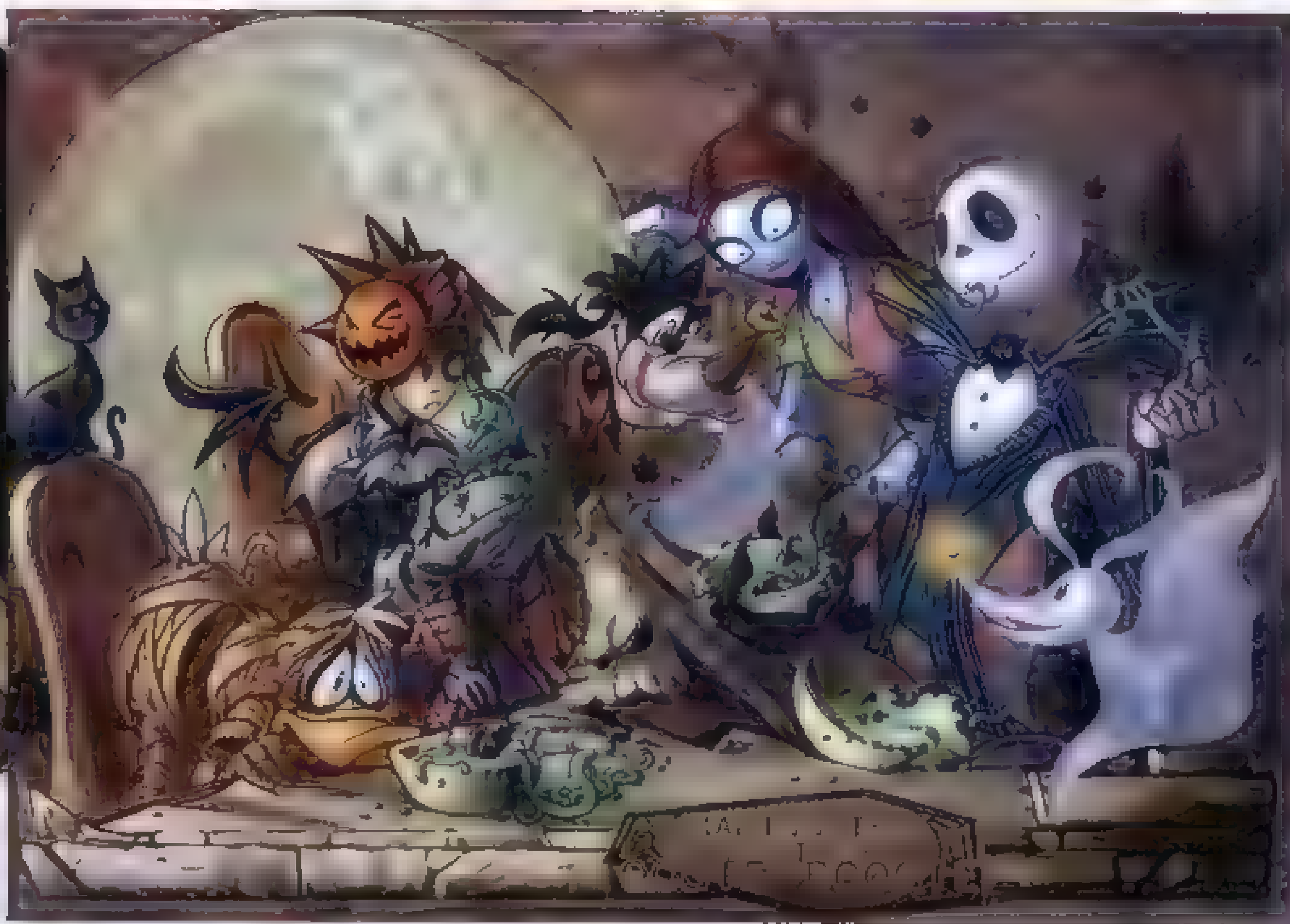


“《怪物猎人》系列”虽然超花时间，但无论是单人挑战还是组队协力都充满了魅力，尤其是经历艰辛取得胜利后、那种喜悦与成就感是很难用语言表达的。这张《怪物猎人dos》的同人图描绘的正是众人合力对抗红龙的一瞬间，不过从几位的装备上来看已经是“刷”过很多次了，可怜的大龙，阿门····[十六夜提供]

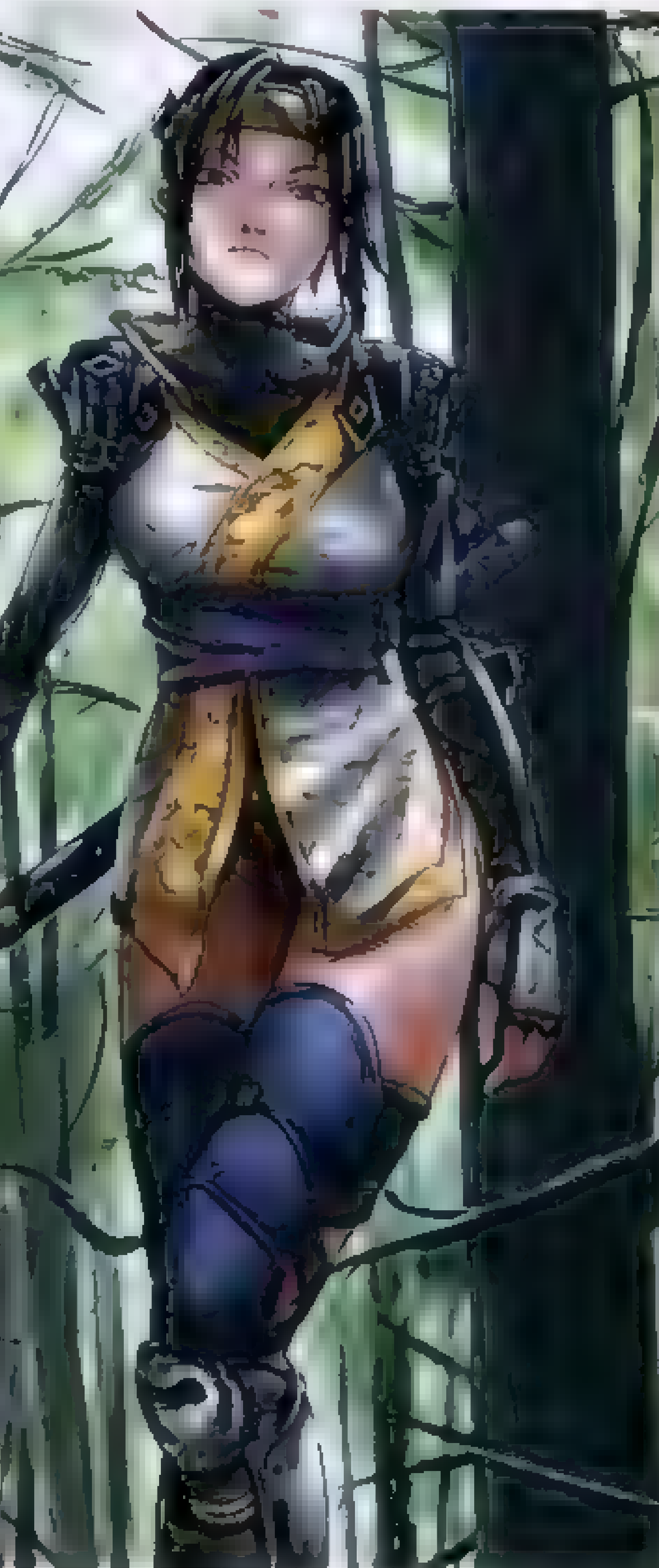


『在遥远的时空中』系列一直是KOE的敛财法宝、不过帅气的角色也是女生喜爱的原因 [雨滴提供]





外国玩家笔下的《王国之心》 尽管2代中索拉等人也加入了一些新的换装，但依然是《圣诞夜惊魂》的COS装最好看啊！[多边形提供]



由以前介绍过的同人画师Tea绘制的《灵魂能力》TAKI，因为穿着2P服装所以能看到其真面目。林海中充满了肃杀的气氛，而TAKI冷漠的表情也将这种气氛烘托到了极致。[胜负师提供]

美国杂志封面上的《最终幻想VII》。《最终幻想VII》让日式RPG真正打入了美国市场，在1997～1998年间，《最终幻想VII》自然而然地登上了美国各大游戏杂志的封面。全球发行量最大的《GameInformer》将该作称为"我们见过的最惊人的RPG"，《EGM》也以该作的攻略为杂志的最大卖点[星夜提供]

冈崎武士笔下的《FF VII AC》，看来《FF VII AC》的魅力果然是无人可挡啊！[纱迦提供]

欧美游戏中非常常见的警察大叔，这样的特写镜头给人的感觉相当不错哦。他痛苦的表情仿佛在说："我当个配角容易吗？"[小白龙提供]





《混沌之战》插画。《梦幻骑士》、《影之心》、《钝墓O.D.》、《新撰组群狼传》、《永无大陆》、《破灭的玛鲁斯》！当这些元素都集合在一起时，你就会发现它致命的吸引力，作为通杀游戏和漫画迷的作品，本作的表现一定会让参战的厂商都笑得合不拢嘴。[晴天提供]





文 UCG阳光育成计划成员 郭然 编 零下

黄金周NDSL购买指南

NDSL在全球尤其是日本地区锐不可挡的气势不用多费口舌介绍，前途的一片光明坚定了很多原先持币观望玩家的决心。但对于新手来说，购买一台主机要远比挑选几款游戏复杂得多，所以希望这篇购买指南能给大家有所帮助。

战前准备 知己知彼才能百战不殆

购买前应当先从各种资料上获取足够的信息，主要是主机的最新报价和各种烧录卡的情况，不打无准备之仗。

主机

首推NDSL，但也请量力而行

NDSL相较于原型的NDS，在各方面都有着明显的优势，是大多数玩家的不二选择。但对于资金不是很充裕的玩家，可以根据自己的实际情况选择NDS。由于NDSL的冲击，导致市场上NDS的销量甚至比加亮版的iQueSP还小，二手回收价和零售价都很低，有些八九成新的机器只用六七百元就可以买到，性价比还是不错的。

而各个版本、颜色的NDSL基本没有性能和做工上的差异，只是因为货源和需求的不同而在价格上有所差异，不要盲目迷信日版。欧版从夏天上市起就凭借价格优势占领了市场，但最近货源减少，而美版继续保持良好的势头，价格在1150～1250元之间浮动。日版机器依然走高，如果不是有特殊喜好就考虑其他版本吧。iDSL虽已经正式发售，不过除了首发时的供货稍多外，货源和需求严重不成比例，对颜色有要求或者打算购买iDSL的玩家不妨再多等一段时间。

持续的热卖还导致了主机颜色的单一，市场上多见白色版本，其余几个颜色都比较少见，价格还要贵上一些。黑色、粉红的新版本主要为日版机，价格贵，美版则刚刚在某些地区露面，相信价格会很快降下来的。配件上亚洲(包括日版、港版)比欧、美版多条腕带；日版和美版、台版均为110V电源，港版和欧版电源可以直接在国内使用。



▲据称有些店铺早就有了黑色版本，但因为七月底的欧版失窃事件一直不敢销售。

烧录卡

群雄逐鹿的时代，外观和性能并重

进入NDS时代，烧录卡价格的回落和利润空间的降低使得竞争愈加激烈，也越来越比拼厂家的技术实力。这里仅结合近期行情进行介绍。

目前大部分烧录卡已经都采用外接储存卡作为储存媒介，其容量大、烧录简单的特点是不容忽视的。miniSD和microSD(TF)因为体积小、通用性高，所以使用量比较大。两者相比，microSD的体积更小，也有逐渐取代miniSD的趋势，但是目前容量相对较小，价格也要贵上一些。

而烧录卡外形上有GBA卡大小(包括更大的)、NDSL防尘盖大小以及NDS卡大小几种。NDS游戏兼容性均比较优秀，只是在个别游戏的动画播放及读盘速度上稍有差异。

DSLink是研发GBALink的Ediy小组在沉寂许久之后终于拿出的拳头产品，是国内首先发布的DS真卡大小的烧录卡，给还在“防尘盖”时



▲正版卡大小的DSLink。

期的其他厂家一定打击。目前DSLink的稳定性和兼容性都很高，读取速度快，并且SLOT-2槽空闲也可以支持震动包等DS专用周边，官方售价296元。

Ewin2上市时间不长，主要以低价取胜。其microSD版突出主机8mm左右，支持Moonshell，但是不支持GBA游戏、不支持软复位、读取速度稍慢几项问题让其实用性降低不少。价格在170元左右。



▲EZ4L系列。

EZ4L系列采用防尘卡大小的设计，且GBA游戏兼容性较好，除使用PSRAM缓存来载入之外，还可以将GBA游戏烧录至NorFLASH如EZ1/2般使用。最新的EZ4LD(Deluxe)和EZ4LC(Compact)均采用microSD卡为储存媒体，前者配有256Mb PSRAM、384Mb NorFLASH以及32Mb Loader和8Mb SRAM，配置相当高端，价格为340元左右；后者取消了GBA游戏功能，售价也得以降低到190元左右。

G6Lite是首款与防尘盖同样大小的烧录卡，做工精致，界面内还能显示游戏图标。由于采用了内置闪存，容量小且不能扩充是最大的遗憾。4Gb(512MB)的价格在500元左右。



▲M3L系列。

M3电影卡独有的水晶引擎带来了最好的视频播放效果，并附有简单的PDA功能，甚至还有中文输入程序，GBA游戏兼容性较好。近一段时期推出了多个新版本，造成了市场的混乱，Mini Perfect版售价380元左右，Pro版(无GBA游戏功能)在240左右。最新的为M3Lite，同样是防尘盖大小，继承了M3系列的特点，包括380元左右的高价位，目前货源紧张。



▲真假SC MiniSD对比。

SuperCard是使用最为广泛的品牌之一，主要是因为价格的优势。系

列有对应CF、SD以及MiniSD的不同版本，性能稳定，但对GBA游戏的兼容性稍差。最新产品为采用MicroSD的SCLite，体积与防尘盖相仿，价格在290元左右，缺点是烧录卡本身和储存卡插拔都有些困难。

现阶段还没有绝对完美的烧录卡，各有自己的特点，挑选时要考虑自己对于卡带大小、价格、容量、GBA游戏使用、多媒体播放性能等要求。之前还要去店铺询问一下看好的品牌型号有没有现货，除了SC的产品销量大，几乎家家必备外，一家店铺不会把所有货都配齐，尤其是M3L、EZ4LD等新品或者G6L这样的高价货。

引导卡

鱼与熊掌不能兼得

玩家要想使用烧录卡，就必须刷机(刷新固件版本)或采用引导卡。刷机的好处是刷机后一劳永逸，使用起来方便；引导卡的优势是保留原有的系统，对于想保持行货的中文系统及保修的iDSL玩家来说是必须的，但还要花费130元左右购买引导卡。目前NinjaDS烧录卡无需刷机即可使用，但是游戏兼容性实在不敢恭维，距离正式上市还有段时间。


■引导卡EZPASS3。

实战技巧 耐心细心缺一不可

拉上有一定经验的朋友一起，选好时间地点，做到：天时地利人和的万全准备。

尽量选择一些规模较大、口碑较好的游戏店铺购买，一是在货源上比较充裕，可供挑选的余地多；二是很多产品都是从上级经销商进货，价格上有一定优势，且短时间内价格不会受货源短缺的影响；三是售后服务要比那些随时有闪人危险的小店好一些，出了问题能及时更换维修。

在购买时间上选在上午九点到十一点左右，这个时间段客流量较少，玩家可以静下心来慢慢选购，并且店铺人员的服务态度也会比下午疲倦时好一些。

主机的挑选

问题往往在不起眼的地方

NDSL目前还没有翻新机出现，没有玩家淘汰不说，就是采用新工艺的外壳也还要过一段时间才能仿造出来。玩家的任务就是观察好机器的细微角落，检查是否有使用过的痕迹以及各种残次，挑选到尽量完美的机器。

外观检查：检查主机的按键缝隙处和卡带插槽处是否有灰尘和磨损、音量控制钮和开关过于松动、上下屏扣合是否紧密、按键是否灵便、光泽度如何。部分机器有下屏塌陷现象，挑选时应用手指稍用力按压屏幕的四角，如果下陷较为明显就要更换，欧版主机在这方面做得比较好。

在刷机时还要检查一下电池真伪，大多数组装电池容量均标识为1600mAh，而原装电池的容量仅为1000mAh。

开机检查：开机检查主要是针对机器的屏幕，运行游戏出现问题的情况不会轻易发生。首先是亮点、暗点和坏点问题，厂家想要控制液晶屏全部没有问题成本太过昂贵，所以各种液晶屏产品都有一定的坏点率。对此玩家不必过于苛刻(购买手机时大多数人就不怎么仔细检查屏幕)。神游给经销商的承诺是单屏3个或者双屏5个以上坏点给予退还，而目前市场上各个版本的NDSL坏点率要低于这个标准。

对于暗点(NDSL比较少有)可以在开机和主机设定中通过白色背景进行检查，较为简单；亮点和坏点，一是在主机设定中寻找蛛丝马迹，二是要求店铺拿些色调昏暗的游戏进行测试，三是刷机后拷入各纯色图片或者通过pixeltext这款软件检查(其实就是一款载入纯色图片的小程序，这类第三方程序不需要经过ROM转换，直接拷入各种烧录卡就可运行)，官方下载链接为http://nds.cmamod.com/pixelFixerv2.zip。有的店铺实行"包点"制，也就是保证没有各种坏点，但价格会稍高一点；有的店铺则是允许玩家在几台机器中自行挑选。

其次是屏幕的色温问题，部分NDSL会出现上下屏色温(简单说，色温越低颜色越偏黄，色温越高颜色越偏蓝)不一致的情况，也就造成了上下屏的色调不同，在一些全屏画面中尤为明显。对于色温的检测时机是开机时的双屏纯白界面，将主机竖向置于眼前，观察双屏的白基色是否一致，不妨多开关几次检查清楚。此外还有漏光以及背光不均匀(主要是屏幕边角)现象也需要注意，同样在开机时以及主机设定画面时观察屏幕四周。

现在随着NDSL生产能力的提高，质量也比刚开始发售时有所提高，后来出货的机器在色温以及漏光问题上都控制得比较不错，而且店铺在进货时也已经做过初步检查，问题不是太大。



配件选购

配件影响不大，但是一样不可马虎

现在主机的售价越来越透明，利润也越来越低，如果谁敢把主机卖到1500那肯定是明目张胆地抢劫，所以很多店铺都在配件上做文章小赚一笔。NDSL的配件百花争艳，哪些值得购买和是否购买原装要看个人的选择，但是强烈建议购买一套原装的屏幕保护贴。

原装和组装膜价格上相差两到三倍，但是外观在新手眼里却相差无几，也就给了店家浑水摸鱼的机会。销售量最大的是HORI的保护膜，一般在60元左右，同时也拥有众多的"模仿者"。挑选时首先要根据之前在网上查看的资料，对包装款式、字迹印刷、图案摆放、赠品有无等进行检查，之后打开包装检查保护膜的柔软度和透光度，原装膜可以看到淡紫色的反光，而不是一味的白色，且通透度十分理想。让店铺组装和原装各拿一套来进行对比是不错的方法，但对方可以只拿出组装冒充真货的并诈称"组装的没货"，或者拿出两张组装品声称"本来就看不出什么差别"。现在不少店铺都提供免费贴膜服务，技术熟练，效果也不错，玩家大可让店铺代劳。

其他的周边产品也都要经过严格的检查，比如保护包就要仔细观察做工、用料和配色等。如果购买了美版或日版的主机，还需要另行购买变压器(原有的GBA或PS2变压器也同样可以使用)，北通等国内著名外设品牌的质量和价格都很不错。



◀原装HORI牌NDSL贴膜，所附赠的擦镜纸并没有规则的纹路。

“一站式购物”不可取



购机一定不要怕麻烦

不少玩家要么是觉得在一家店买的东西多优惠就多，要么是懒得多跑几处，所以从主机到配件都由一家店铺“承包”。但实际上有的店并不会因为你买的多就更加优惠，而是能多赚就多赚，有的把主机价格开低，而在配件上要价很高；或者不同店铺不同商品的进货渠道不一样，价格就有了差距。所以玩家尽量多跑几家店看看，不要“在一棵树上吊死”。

烧录卡的兴起使得游戏店也出售起各种储存卡，由于储存卡不同品牌、规格的差价较大，加上各地代理还经常有促销活动，所以建议还是去电脑城等专门出售储存卡的地方选购。不同于PSP的记忆棒，常见的SD、MiniSD、microSD等储存卡组装与原装产品价格相差不是太大，所以建议玩家最好购买有质保的原装货，可以当场上网或拨打免费电话查询真伪。SanDisk、Kingston、Kingmax、Lexar、ATP等都是储存卡的知名品牌，目前玩家反映Kingmax的读取速度普遍要稍快一些。

有发票才更保障

这点钱不可省

似乎电玩市场的买方和卖方都形成了不开发票的潜规则，但收据在很多消协处理纠纷时是不能作为有效凭据的，这点要注意，只有发票才能真正保证合法权益。为了防止某些抵赖行为，还应要求在发票或收据上写明所购物品的具体型号和编号，以及购买日期及所承诺的售后服务，不能仅仅写上“NDSL～1200元”就完了。

宁缺勿换

不要轻信店家的忽悠

在购机时往往会遇到这样的情况：你已经把某样产品研究得透彻了决定购买，但是店铺却告诉你暂时没货，哪怕你昨天去询问时还信誓旦旦保证说绝对有货。这是一些店铺惯用的伎俩，或者趁你对某产品不熟悉而卖高价、拿组装充原装，或者推销其获利更高的同类其他产品。这里提醒玩家们不要在自己不熟悉的情况下盲目购买，或许店家确实是好心推荐其他品牌，但也要等回去查过资料再来。

答疑解惑

问：NDSL可以用来看电影和听MP3吗？

答：除了播放君、M3电影卡等硬件支持此功能的设备以外，各烧录卡大都可通过Moonshell这款软件来实现视、音频的播放。搭配耳机使用时，NDSL的音质大致相当于一台不开启EQ音效的中端MP3。

问：前段时间美版的质量问题严重吗？

答：不仅是美版，其他版本也有一定数量机器出现了同样的问题(到是不用为买了美版而忿忿不平了)，官方给出的数据是问题率不超过0.02%。和质量有关，也和使用的仔细程度也是有关的，玩家平时要多多注意。要购买机器的玩家也要稍微注意一下这里。但是不应该因此而对NDSL丧失信心，绝大多数的机器还是没有任何问题的。



▲任天堂遭遇北美“质量门”。

问：iDSL刷机之后还有中文菜单吗？能再刷回来吗？

答：刷机之后的iDSL就会因固件版本的更改彻底变成一台NDSL，目前还不能再刷回来。NDSL倒是可以刷回原样，Flashme的作者放出过原版的文件。

问：NDSL刷机后能不能调节亮度？NDS能不能也改造成四级亮度？

答：从V7版的Flashme开始，就可以自由调节亮度。调节方法是在菜单界面点击触摸屏左下方的太阳图标。NDS和NDSL硬件构造不同，不能通过软件方法调节亮度。

问：刷机之后是否能玩正版游戏？

答：可以，除了神游的大陆行货软件以外都可以运行。

问：刷机后还能使用Wi-Fi获取网络资源吗？能的话需要什么条件？

答：完全可以。要应用的话，要么身处有热点覆盖的地区，要么购买无线路由器或者无线AP接入固定宽带才行。

问：NDSL在平时使用时应当注意什么？

答：一是防止上屏的划伤，使用时不要用太大力度；二是防止电源开关的断裂，这里也是NDSL容易出问题的环节；三是防止各种磕碰现象的发生。

问：NDS中文游戏的情况怎样？

答：目前有神游公司的官方中文版和民间爱好者的汉化版两种。前者的卡带只能在未刷机的iDS上运行，或者和后者一样将游戏ROM烧入烧录卡运行。目前中文在20个左右，还会不断增加的，这点要相信国内的汉化同人们。

问：刷机后如何才能待机？

答：除了放置一张正版卡在DS卡槽内和一些硬件改造手段外，还可以购买25元左右的待机卡插入NDS游戏卡槽，还能防止灰尘的侵入。而DSLite烧录卡也可以完美待机。

问：电池的使用时间是多少？有需要注意的吗？

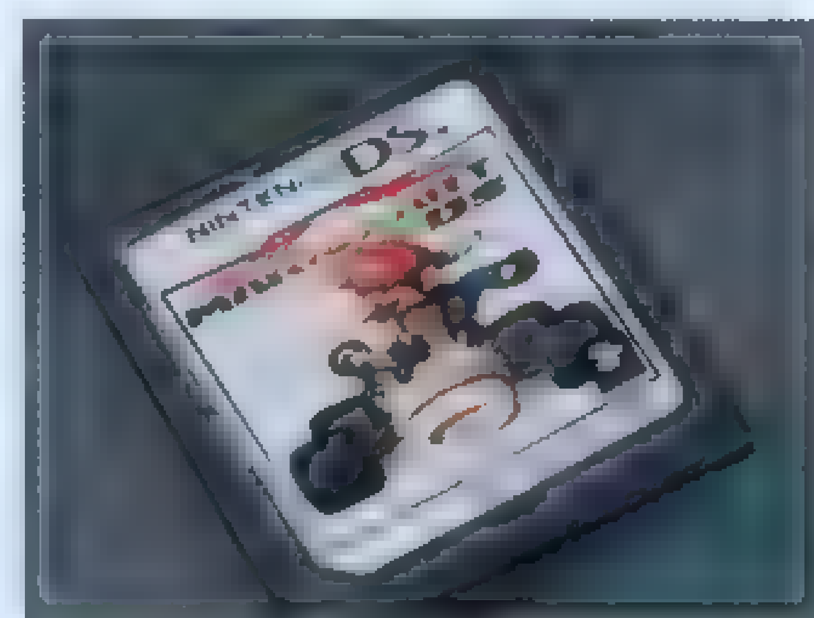
答：NDSL在3级亮度下运行正版游戏能支持9～11个小时，充电时间在3个小时左右，充电500次左右后电量就会下降到70%。烧录卡耗电量大，一般在7～8个小时左右。不必按照“前3次必须充满12个小时”以及“请将电池用光再充”等“老经验”执行，这是对于旧型号镍镉及镍氢充电电池的认识，而对于锂离子电池来说没有必要。当充电灯灭后即可拔下，千万不要连续充电超过12小时；而且尽量不要将电池电能耗尽直至自动关机后再进行充电，那样反而对电池有害，绿灯刚刚变红是最好的充电时机，切莫贪玩。另外，长时间在红灯状态下游戏，有可能导致电池电压过低，损坏储存卡。也请勿将电池充满之后长期放置不用，而应该将电量用至60%左右。

问：烧录卡使用的储存卡有必要买高速卡吗？

答：游戏的读取速度和储存卡有联系，高速卡能获得更好的游戏效果，例如在播放《恶魔城》的片头CG时，普通卡和高速卡的区别就十分明显。但游戏读取速度还与烧录卡本身的软件及硬件设计有关，使用超高速卡(会标有Ultra字样)则完全没有必要。

问：NDS游戏有盗版吗？值得购买吗？

答：NDS游戏的盗版仅是劣质的一次性烧录卡，且同样需要引导才能使用。卡带的售价高，运行起来问题也比较多，在烧录卡面前没有丝毫竞争力。



▲盗版卡带和光盘比起来造价还是太高。

问：除了保护膜，其他还有什么需要购买的附件吗？

答：数码产品专用的屏幕擦、NDSL专用或者麂皮、纤维丝的高级眼睛布都可以；收纳袋\包，可以减少机器无意间受到的磕碰以及附着尘埃；第三方的触控笔，如果觉得原装的触控笔太短太细的话。另外还有震动包、浏览器、专用耳麦等官方高级周边，估计国内选用的玩家不多。其他详细的外设介绍可以参看《NDS专辑》或随时关注《掌机王SP》。

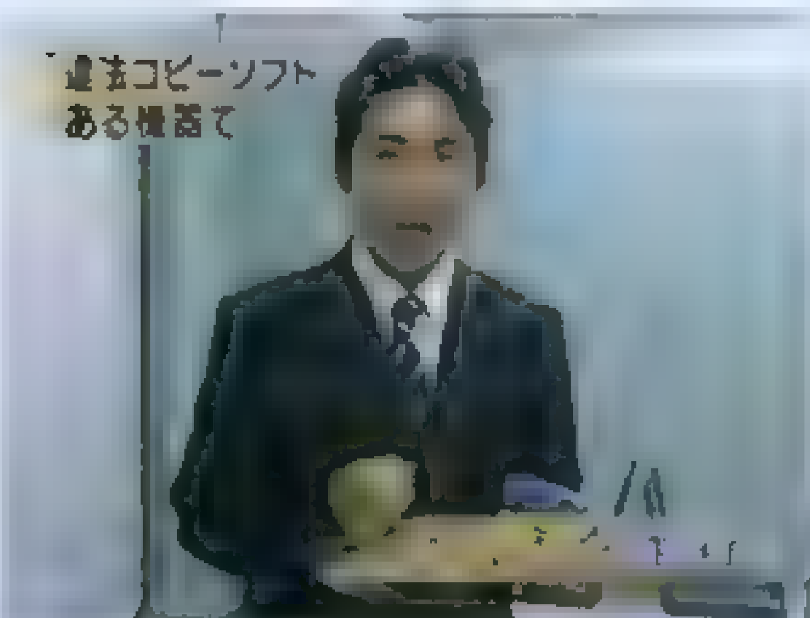
掌机动态扫描

文 零下

NDS 贩卖游戏光盘被捕
——烧录卡在日本现状

据日本计算机著作权协会(ACCS)提供的消息。9月14日，日本东京都练马区某公司45岁的一名职员——清水诚司，因涉嫌贩卖刻录有非法NDS游戏拷贝(即NDS ROM)的光盘而被练马警方逮捕，警方同时还某没收了他用于刻录光盘的个人电脑。

该名男子在网上专门开设了个人主页进行NDS ROM光盘的非法销售，甚至还以“一张游戏的价格玩如此多的游戏”为标语进行宣传。其中，每张刻有25～37个游戏的CD-R的标价为3800日元(约合人民币290元)，而刻有211个左右的DVD-R的的标价为16800日元。



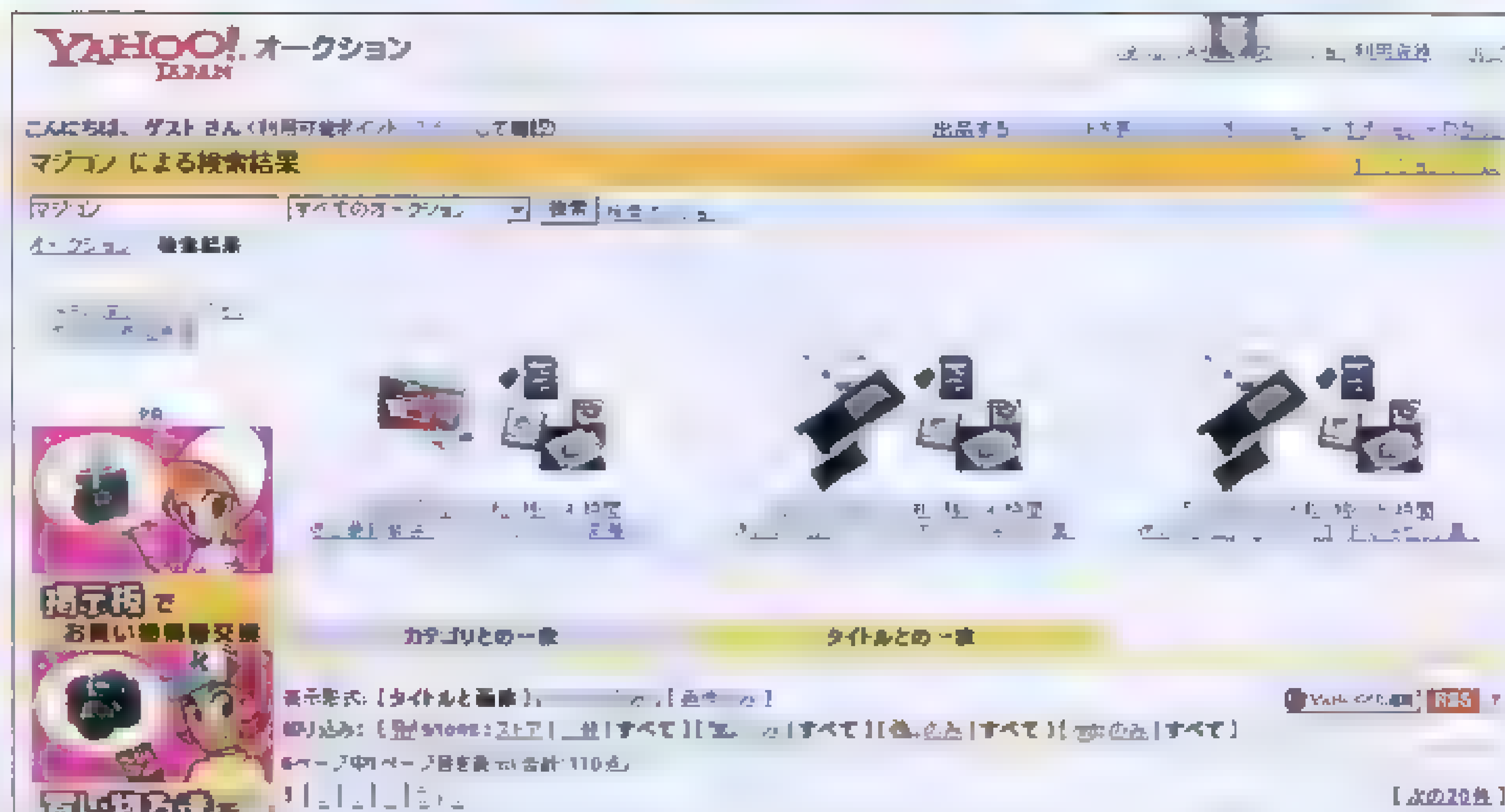


▲日本警方对烧录卡进行演示。

另一方面，据该名男子交待，游戏拷贝光盘的购买者大多数都拥有名为MAGICOM的设备，MAGICOM通常由闪存卡，使用闪存卡的备份卡以及引导卡构成，结合使用就能在NDS上就像运行正版卡带一样运行光盘上的游戏拷贝。而购买这样一套设备的大约需要花费15000日元。

据业内人士介绍，MAGICOM多为中国制造，除品牌型号不同，甚至还有日版、夜版和盗版，以及中文版、英文版及日文版这样更加详细的区别。所谓日版是工厂白天生产的正规产品，而夜版则是工人下班后偷偷使用生产线制作的“非正规版”，而盗版则是模仿其他品牌制作的仿冒品。

但无论何种版本的MAGICOM都极其畅销，进货之后立刻就会销售一空，每个月的销量都能达到10000套以上。MAGICOM的流通主要依靠网络上的个人网站以及Yahoo！ Auctions这样的C2C自由拍卖网站(类似国内的淘宝网)。由于MAGICOM本身不构成对游戏著作权的侵犯，因而它们的贩卖在日本国内并没有的专门的法律对其进行约束，处于法律的灰色地带。近来就连著名的秋叶原电器街也开始有部分商店将其摆上了货架，不过为了避免不必要的麻烦，摆上货架的店铺也会专门在边上注明“对于此商品的一切问题概不回答，只有了解其使用方法才可以购买”之类的话语。



▲在日本Yahoo！ Auctions上，大量的MAGICOM正在进行交易。

MAGICOM的畅销还要归功于MAGICOM拥有非常强大的附加功能，不仅仅是在玩游戏时可以提供金手指、即时存档等游戏辅助功能，甚至还能够播放音乐、电影、查看相片等。因此甚至出现了专门的“MAGICOM玩家”，他们购买MAGICOM并不是因为可以运行非法游戏拷贝，而是被其强大的功能吸引。“MAGICOM玩家”中不乏许多编程高手，他们对使用MAGICOM提供的开发平台进行NDS软件及游戏的编写而乐此不疲。

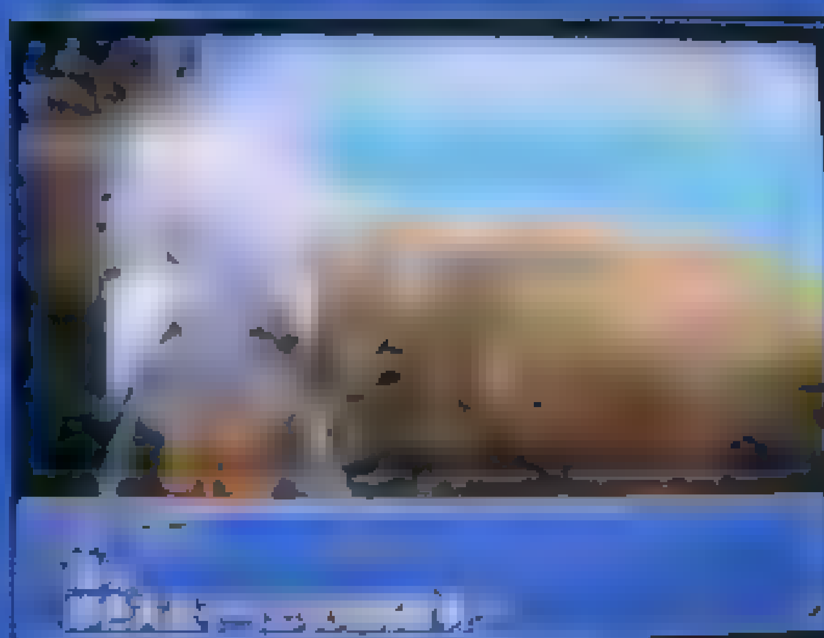
另外一方面，在日本也有专门指导MAGICOM使用及研究自制软件的相关书籍出版发行。甚至在日本最大的论坛2ch(《电车男》故事的发源处)都有专门的讨论，不少玩家聚集于此交流MAGICOM的使用心得。甚至还有部分懂得中文的日本玩家，来到中国的网站上查找资料。

虽然MAGICOM拥有可以运行非法游戏拷贝的能力，但究其源头还是游戏拷贝在网上随意传播。特别是在今天，以P2P为基础的共享软件(日本人大多使用一种名为Winny的软件，类似BT)，游戏拷贝的获得显得异常容易和廉价。甚至有的人认为再去购买卡带是一件非常愚蠢的事情。这对于整个游戏产业的健康发展是非常不利的。

据悉，任天堂方面以及警方也开始着手进行调查，试图在技术及法律上制止非法游戏拷贝的传播以及杜绝MAGICOM的使用，以保护游戏开发者的合法权益。

NDS 国内汉化小组相继解散

[illegible]



NDS NinjaDS即将上市

NinjaDS是也是一款Solt 1接口的备份卡，使用SD卡存放游戏，拥有无须正版卡及GBA备份卡进行引导，对应新型及旧型NDS及NDSL，无须刷机或拷入特殊存档文件(*.dat)就能使用，能够与其他GBA备份卡共存，并可作为引导卡而引导使用这些备份卡。M游戏文件无需转换，直接即可运行，内置2MB内存，内建MP3播放器，可播放SD卡上的MP3文件。可以通过Wi-Fi连接，由电脑向NinjaDS内的SD卡上传输文件。但由于目前其露出NDS本体过多、游戏及自制软件兼容性都不理想，国外网站对其评分仅有6分(满分为10分)。



NDS 卡带容量即将突破4Gb



■晶圆

据台湾竹科员责任天堂相关设备研发及生产的旺宏科技有关人员称，目前基于WAFER晶圆的旧型NDS卡带的1Gb容量上限已满足不了游戏开发者的需求，而2Gb的新型卡带已经研发成功并且开始生产，且更大容量的4Gb卡带也将在10月份上市。

晶圆：多指单晶硅圆片，由普通硅沙拉制提炼而成，是最常用的半导体材料。

PSP IR Shell停止开发

[illegible]



绘梦人 文 雨滴

幻梦的炼金术士
——双羽纯

姓名:双羽纯
Jun Futaba

性别	女
官方网站	WINGS OF DESTINY（现已关闭）

在2002年以前，几乎没有人知道日本的漫漫插画师中，有一个擅长清新可爱风格的人。是Gust公司一部《格拉姆纳特的炼金术士 尤迪的工作室》挖掘出了双羽纯，让她和她的可爱人物逐渐展露头角，成为今天"《工作室》系列"的首席画师，见证着这个系列从纯SLG到RPG的转变。而自2002年以后，双羽纯也一直为认真地为"《工作室》系列"付出一切。





Gust的《格拉姆纳特的炼金术士 尤迪的工作室》是"《工作室》系列"之一，这款2002年6月27日出版的游戏在双羽纯的笔下显得异常清新可爱。与传统的《工作室》一样，《尤迪的工作室》依然以"育成"要素为主，但在单纯的"育成"要素中，游戏加入了更多的RPG元素。而那时的双羽纯，只是众多画师中不起眼的存在，虽然自己的绘画风格已经形成，不过在一些细节修饰方面还显得经验不足。

格拉姆纳特的炼金术士 尤迪的工作室



维欧拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2

2003年6月23日出版的本作是双羽纯担任"《工作室》系列"的第二部作品，本作的游戏系统再次进行了革新，RPG的要素更加明显。而从绘画风格来看，《维欧拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2》依然延续了前作的清新可爱，不过这一次双羽在人们的表情刻画以及人物动作方面显得更加地得心应手。人物鲜活的动作让人感觉到，双羽纯在经过一年的磨练后逐渐纯熟的画风。



伊莉丝的工作室 永恒玛娜

《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》是"《工作室》系列"从SLG向RPG转变的重要作品。这部于2004年5月27日发行的游戏依然是由双羽纯担任人物设定，可爱的人设引起了不少玩家的关注。本作在迷宫冒险部分进行了大幅度革新，加入了的各种动作要素，为此双羽纯花费了大量的功夫为人物进行动作设计。

转型成功后Gust公司在第二年便推出了《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》的续作《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》。此时，双羽纯的人设已经成为了"《工作室》系列"的一个招牌。在新作中，双羽纯向各种种族的人物绘画进行了大胆尝试，而用色调配方面，也比之前的作品更加丰富。在不断地磨练中，双羽纯已经从一个名不见经传的同人画家成为了成熟的画师。

伊莉丝的工作室 伟大的幻想

Gust公司按照一年一作的速度在有条不紊地制作着《工作室》，今年6月推出的新作《伟大的幻想》依旧采用了双羽纯的人设。成熟的她为我们带来的一个新的《工作室》依然保持着系列传统的要素和风格。

伊莉丝的工作室 永恒玛娜2

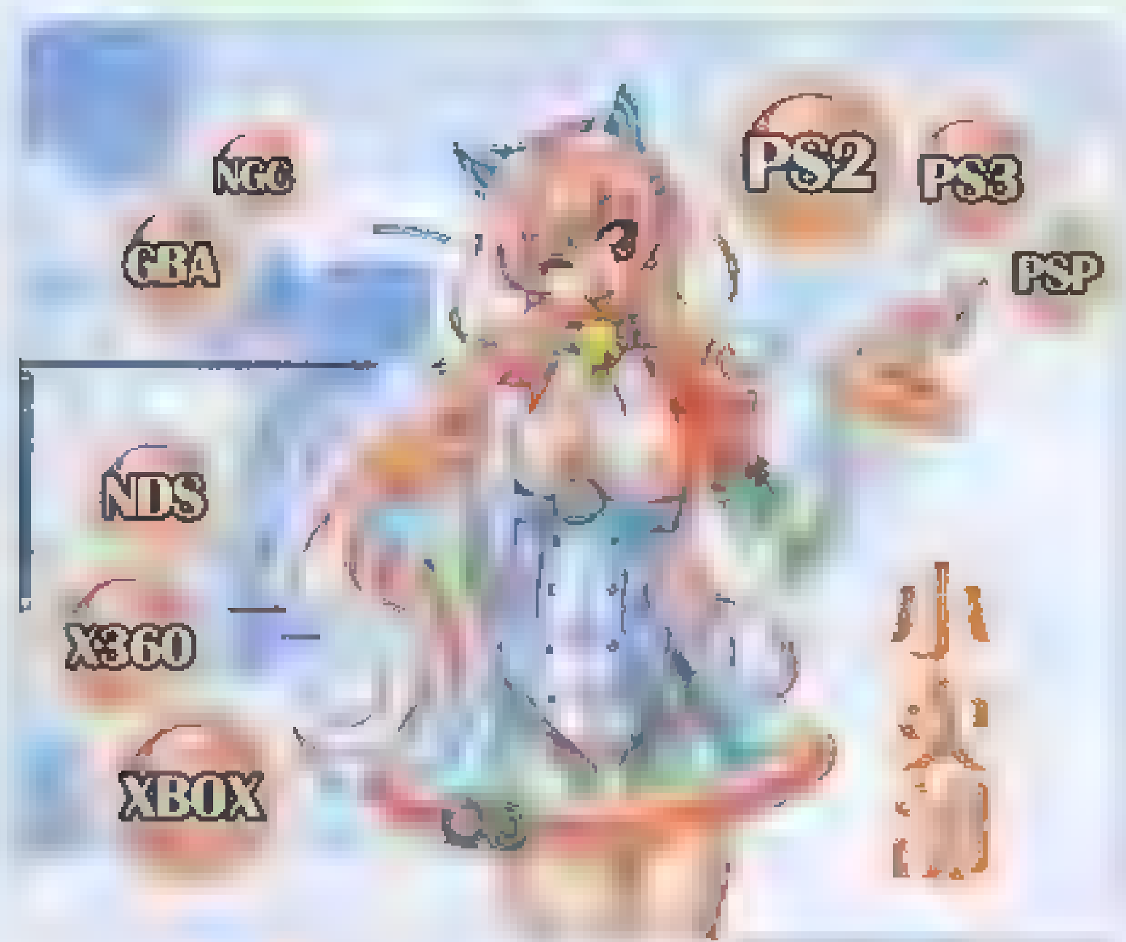
Premium Box

其他作品

除了"《工作室》系列"外，双羽纯很少参与其他工作。不过在她的个人网站上面双羽纯绘制了很多作品，她最喜欢的是"双天使系列"，作品中有很多都是关于两人的，而在关闭网站之后，页面WINGS OF DESTINY的LOGO上仍然飞舞着两只可爱的小天使，可见双羽对她们的偏爱了吧？

作品列表

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2002	格拉姆纳特的炼金术士 尤迪的工作室	人设/宣传画
2003	维欧拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2	人设/宣传画
2004	伊莉丝的工作室 永恒玛娜	人设/宣传画
2005	伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	人设/宣传画
2006	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	人设/宣传画



Hardware 硬件

我想请问是不是所有PS2的全新主机都有第一次开机画面？改机后的主机能否直读呢？[汕头 陈玉勇]

如果是全新的PS2主机肯定会出现第一次开机画面的，这也是确认该主机是否被别人使用过的最佳方法。我们通常所说的改机就是为你的PS2主机增加一块"直读芯片"，所以自然能够起到直读的效果了。

①我最近用电脑的显卡录制了一些X360的游戏影像，但是不知道有什么软件可以对720P格式的视频文件进行编辑和增加特效呢？②《丧尸围城》的攻略中提到可以去Maintenance Tunnel那里开车压丧尸，但是我在攻略上的地图里却没有找到，能说一下具体的地点吗？[Eric Jiang]

①向你推荐"Edius Pro"这款软件，它是由Canopus公司推出，功能强大的非线性视频编辑软件，并且可以支持720P格式的视频文件，你可以在网上找到它的汉化版本和使用教程。②其实攻略中有提到Maintenance Tunnel这个地点的具体位置，它位于地图左上方的"车辆标志"处（停车场），如果你在这里尽情享受压丧尸的快感，而忽略掉拆除炸弹的重要任务，你就会迎来一个糟糕的BAD ENDING……

最近想入手一台NDSL，烧录卡方面则看中了G6L和M3L，请问现在买哪张卡比较合适呢？[liang xu]

目前G6L的价格大约为480元，4G的超大容量和完美的造型设计都是玩家选择它的主要原因。而M3L的空白卡价格大约为400元，加上1G的TF卡之后总价格就上升到了700元左右，不过它的各项指标都要高于G6L，甚至有玩家称其为"所有GBA插槽用烧录卡里最完美的"，你可以根据自己的经济承受能力来购买心仪的烧录卡。

①最近买了一部创维的HDTV，用它来连接X360用什么线好呢？公司的工程师说VGA有15针，色差只有3针，所以当然是VGA好，是这样吗？②玩游戏会弄坏电视，是真的吗？③《丧尸围城》里那个Zombie Road是"连续走"33英尺还是"一共走"33英尺呢？[szoxen]

①VGA（Video Graphics Array）可以理解为可变增益放大器，通过它能够增减电视信号的增益，以求获得稳定的、接近标准强度的信号，如果要在HDTV上达到最佳的画面效果，使用它的确是不二的选择。②这两者之间应该不存在必然联系，不过学生玩家还是应该以自己的学业为重，玩游戏只是业余生活的一个组成部分，作到劳逸结合才是最重要的。③要达成"Zombie Road"的成就，只需要在Zombie Ride的状态下"连续走"33英尺即可，中途是不能退出游戏的。

小编们能否帮小弟算一下，一台PSP（豪华版）+保护膜+1G记忆棒+专用充电器一共需要多少钱？②现在X360需要多少钱才能买到？[Undefined]

①由于你没有提到PSP的版本，所以晴天只帮你询问了以1.5豪华版为基础的价格。根据你的其他配件要求，大约需要花费2100元左右，另外需要提醒你的是，由于豪华版除了原装的线控耳机比较实用以外，其中附带的32M记忆棒显得有些多余，而选择普通版则可以节省200元左右。②目前的X360分为日版和港版两种，日版的价格大约为2700元，而港版则会便宜100元，除了价钱的差异外，大部分玩家也反应过港版X360对游戏的兼容性存在一定问题，你不妨作为购买时的参考。

PSP1.5版可以玩记忆棒里的游戏，那可不可以支持记忆棒里的游戏联机呢？[张家港 陈凯]

只要你和你的朋友都能够正常启动游戏，然后使用WI-FI功能就可以正常联机了。

①由于最近想买一台PSP，我想请问现在买PSP的什么版本较好？是1.5的还是2.6的？②如何鉴别PSP是否为翻新机？③目前上海的PSP豪华版是1780，标准版是1650，记忆棒是320，引导盘50，是否划算呢？[wtj]

①如果你是想购买能够直接玩记忆棒内游戏的版本，那么1.5和2.6（可降级）在价格上并没有太大的差异。②鉴别翻新机的方法其实有很多种，但由于篇幅的限制，这里告诉你几个比较容易辨别的方法：机身下面的型号是否和电池仓内的号码一致、滑杆是否有磨损、机身背后的UMD银圈的材质以及反光感。③你所给出的价格和编辑部所在地的价格相差没有超过50元，应该属于可以接受的范围，不过需要提醒的是，目前市面50元左右的引导盘多为翻新后出售，而原装引导盘的价格则在80元左右，由于翻新盘做工差，长期使用容易损伤光头，所以并不推荐你购买，如果经济情况允许的话，你不妨考虑一下正版游戏，这也算是一劳永逸的长期投资吧。

Games 游戏

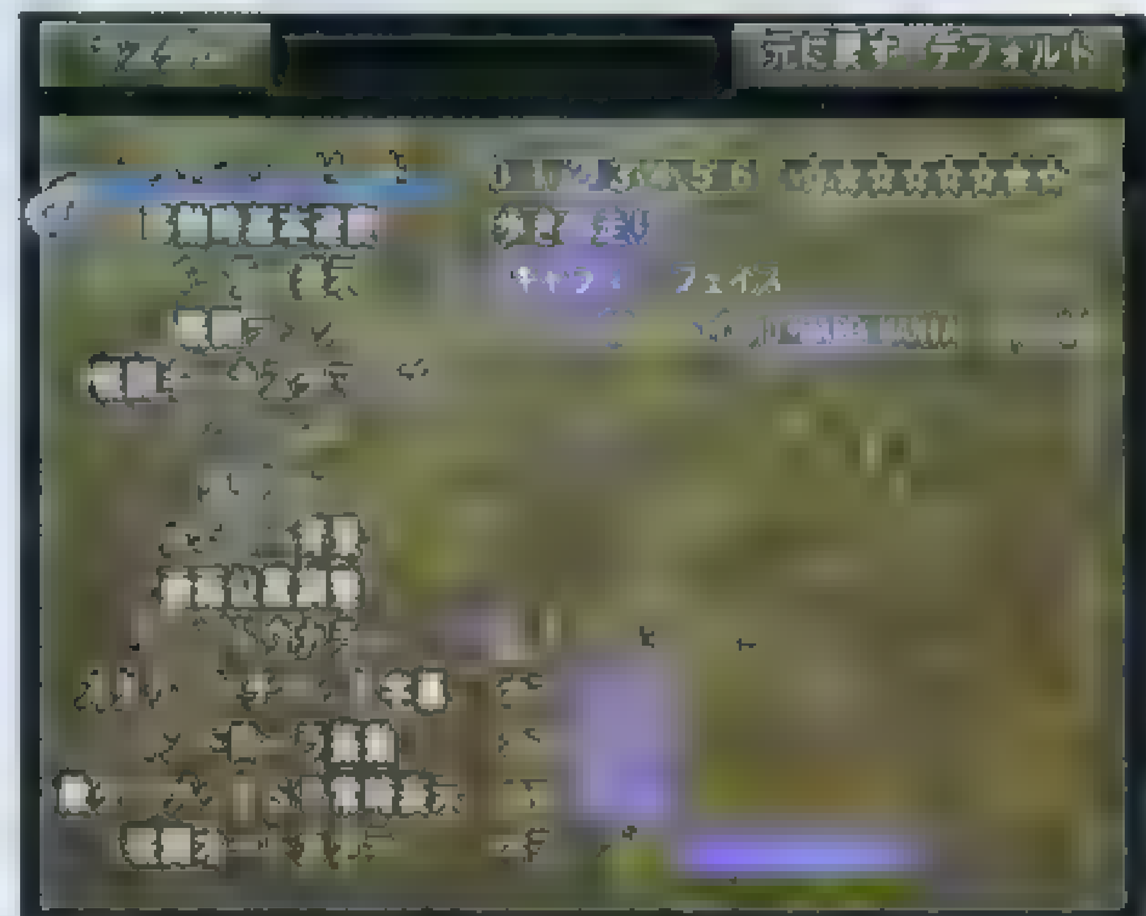
有几个问题想向你请教。①《最终幻想XII》最强单手剑的素材中有一个需要从精灵身上偷取，但是我怎么也找不到这个精灵在哪？パラシナ大峡谷我都转遍了也不见它出现。②《星海传说3 导演剪辑版》中，最强武器怎么才能拿到？听说拿到后还需要合成，具体该怎么操作呢？③HD-DVD和BD-DVD有什么区别呢？BD-DVD为什么比HD-DVD贵那么多，难道它有什么特别的功能吗？[北京 王志]

①最强单手剑デュランダル的素材レーシー需要从精灵レーシー身上偷取，它只会在暴风雪天气时出现在"パラシナ大峡谷／银流の始まり，解けることなき流れ"的场景中，如果天气不符合的话，建议多次出入该场景，直到出现暴风雪天气为止。②游戏中的武器可以通过合成或锻冶增加属性，最多不超过8个。在斗技场中赢得妮尔的单人S难度优胜会获得"ATK+1000"的合成材料，将它合成到武器レーザーウェポン上后，再经过7次锻冶就会得到ATK高达8600的武器了。③这里会涉及到一些技术工艺问题，但一般对于普通消费者来说HD-DVD(High Definition DVD)和BD（Blu-Ray Disc）最大的区别就在于容量，HD-DVD约为DVD的3倍，BD则为5倍。之所以会出现较大的价格差异，在于BD盘片的覆盖层的防刮防污能力差，需要卡匣且生产过程较困难，而HD-DVD盘片虽然记录容量较小，但防刮防污能力好，不需卡匣，所以成本较低。

最近在玩《战国BASARA2》中遇到了问题，希望得到小编们的指点。在京都けんか祭中得到特别恩赏的条件是"击破200个跳舞的人"，这里"跳舞的人"是指正在跳着的吗？可能是我中途有地方走错了，过一会那些人就不跳了，那关中一共有三处跳舞的人，把三处的击破数加起来可以吗？[天津 徐炜翔]

所谓的200个人，指的就是正在跳舞的人。因为跳舞中的人都是一击必杀的，所以要抓紧时间，否则一定时间后他们就会停止跳舞。将三个地点所消灭的人加起来才有可能超过200人，祝你早日成功。

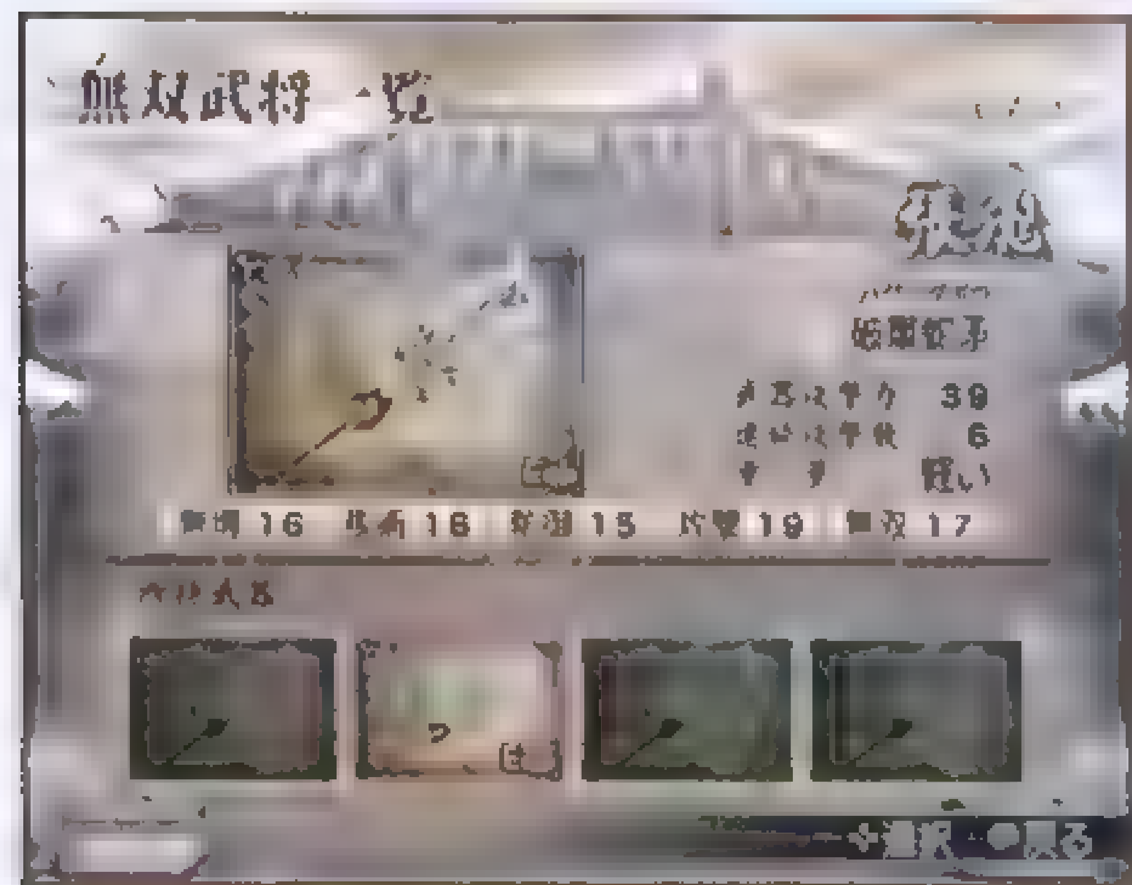
我想请教两个关于《宿命传说2》的问题。①凯伊露的堂妹莉米露大概需要多少级才有较大可能性战胜她？我现在已经76级了。②我已经获得了可选Easy和Hard的称号，可新游戏时难度还是只有Normal和Second，是不是跟用Grade买的难易度继承有关呢？[天津 高腾]



▲在标题画面下选择"CUSTOM"是看不到高级难度的。

①其实76级对付她应该已经足够了，不过在打法上需要讲究一定的技巧，千万不要使用秘奥义，老老实实地攻击才是最稳妥的方法。②通关之后需要先使用Grade购买相应的难易度，存档并返回标题画面后，选择"CONTINUE"再次进入游戏就可以看到"HARD"、"MANIA"和"UNKNOWN"的高级难度了。

最近我一直在玩《真·三国无双4》，但是周泰和张飞的最强武器却一直没有拿到，希望能得到小编的指点。①我使用周泰把所有蜀国武将都快杀光了，并且令火计成功，但是却没有贵重品报告？②张飞最强武器需要先击败夏侯惇和他的副将，然后和赵云汇合，最后将夏侯恩击败就会出现贵重品，但是我击败夏侯恩却仍然没有出现提示，难道需要特定的时间才可以吗？[云南 杜松]



▲破军蛇矛的能力和重量无疑让张飞强大了不少。

①在"难"难度的夷陵之战·吴军中，火计成功前打败赵云，最后帮助朱然清理杂兵使火计成功就会出现"贵重品发现报告"。②在"难"难度的长坂之战·刘备军中，在文聘、夏侯惇、夏侯恩部队未通过长坂桥之前按顺序击败他们即可。

①《最终幻想XII》中怎样才能攻击自己的队友？②是不是用圣属性的武器攻击自己能够回复HP？③《WE 10》的落叶球到底该如何开呢？[成都 袁兴宇]

①在战斗中选择攻击之后，在决定攻击目标时按下L1/R1键就可以将选择的目标转换为自己的队友。②如果装备上没有附带"圣属性吸收"的效果，那么使用圣属性武器是不能给自己回复HP的。③射门后按住十字键的↓或者×键就可以踢出落叶球了。

小弟我想请教一个关于《WE 10》的问题，请问大师联赛里的冠军杯要怎样才可以拿到？[湛江 UCG读者]

你需要先获得冠军杯的参赛资格（进入甲级联赛前两名），然后再在次年参加冠军联赛并夺冠就可以得到梦寐以求的冠军杯了。

①我想请问以前有一个FC的冒险岛可以骑恐龙的，那是几代作品？它的英文名字是什么？②马上PS3就要面市了，会不会PS2从此以后就没有什么大作了？那样我们这种没有经济实力的玩家就要倒霉了。[dp19872006]

①你所提到的游戏就是著名的"《高桥名人冒险岛（Adventure Island）》系列"，系列从第三代开始就加入了"乘骑恐龙"的设定，希望你能早日找到它，重温童年时带给我们无限欢笑的经典游戏。②由于目前的游戏市场已经处于PS2到PS3的过渡时期，所以一些经典大作（例如"《最终幻想》系列"、"《潜龙谍影》系列"）都开始纷纷向次世代主机平台上发展，而PS2游戏也并不像你所想的那么悲观，仍然有不少游戏厂商在致力于开发更有特色的原创游戏。再加上PS3在短时间内不会在国内普及，所以PS2目前仍然是国内的主流游戏平台。

在《最终幻想XII》中，进入幻妖之森并来到遗迹之门前，我把魔人召唤出来后，它并没有帮我打开遗迹之门，到底是怎么回事呢？[david0202]

在第二个迷雾场景中，需要先启动地图上的三个"幻妖の纹章"（地图上一共分布有四个，纹章的正确顺序每次游戏都是随机生成），最后再来到遗迹之门前召唤魔人就会发生打开门的情节了。



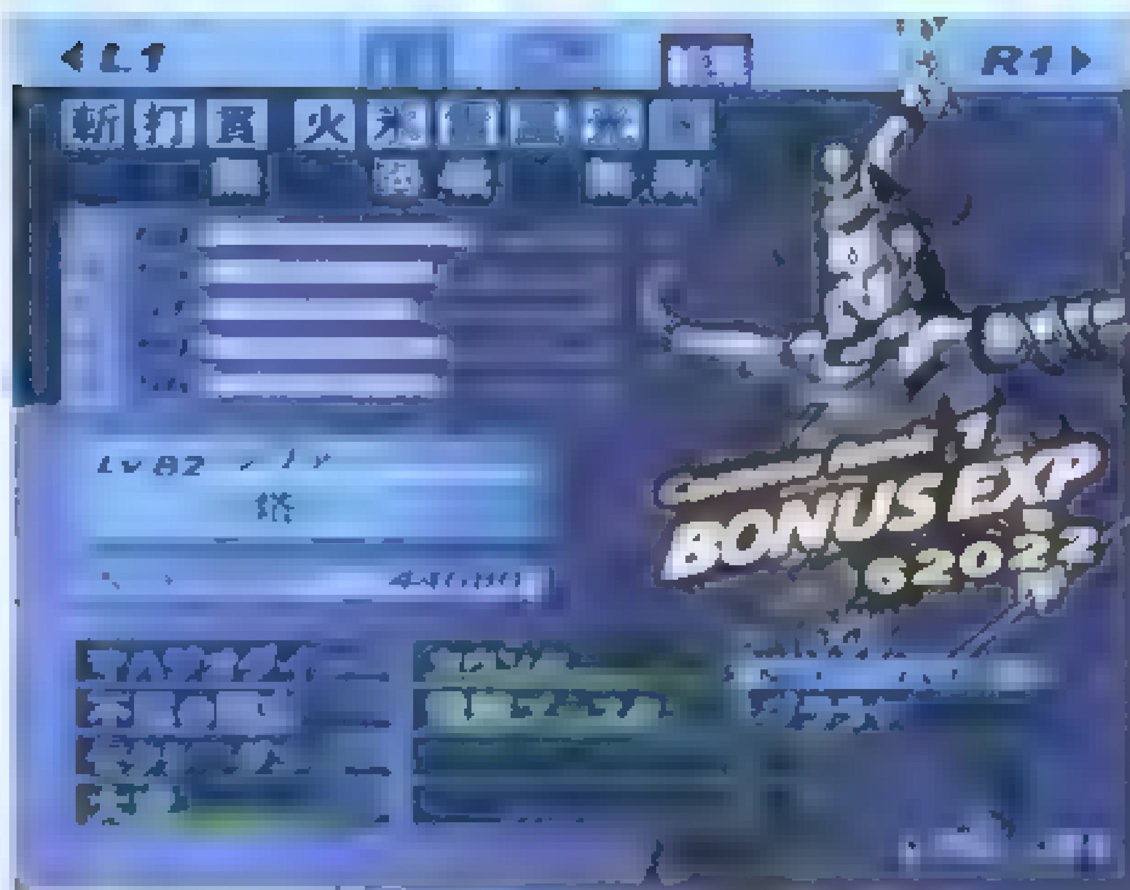
小弟最近迷上了《传颂之物》，听闻最近要移植PS2便时时关注杂志报道，可到了发售日却怎么也找不到《传颂之物 逝者的镇魂歌》？不知是否延期了？[boy-dk]

这里要很遗憾地告诉你，官方已经宣布游戏的发售日延期至"10月中旬"，而且并没有公布具体的时间，希望延期能使游戏的素质有更大的提高，这样才对得起各位它热爱的玩家，你说对吗？

我现在正在玩《女神侧身像2 希尔梅丽娅》，不过还是有几个问题我没弄明白，希望小编能指点一下。①我在森林遗迹卡住了，攻略上说是要把3个封印石放回台座中，可是"泥土の理"需要20000点魔晶石，可是我现在只有10000点，是不是一定要放"泥土の理"，如果是，有没有什么办法能快速的积攒魔晶石？②一周目后没有释放的战魂是不是可以保留？在二周目还能否收得新战魂？战魂解放后，又没有途径再回收？③一周目时不是有几选一的战魂吗，那又没有可能把这几个战魂全部收到？[xywj987]

①这里必须要在台座上放置"泥土の理"才会出现新的道路（请注意是放置，而非还原），你所说的20000点是将其还原所需的魔晶石，如果魔晶石不够的话，可以等以后再来拿取。②一周目后没有解放的战魂是不能被继承的，二周目所能收到的战魂和一周目相同。③对于几选一的战魂，在一次游戏的过程中是不可能同时被收得的，玩家在任何一周目都只能选择其中之一加入自己的队伍。

我想请教两个关于《PERSONA3》的问题。①虽然任务已完成大半，18名角色也已完成16名，可LV82的シヴァ却始终无法合成，请问是怎么回事呢？②最强敌人エリザベス为何每回合都会回复HP，这样不是不可能战胜它吗？[上海 陈晓]



①要合成シヴァ（希瓦）其实并没有特殊的条件限制，只要你的等级高于82就可以进行合成，使用40级魔法师ランダ和52级皇帝バロン就可以通过特殊合体得到它了。②关于最强敌人的战法，你可以参考161期UCG的研究中心，建议先将主角的等级提升到99并使所有的Commu达到最高等级。晴天在这里特别帮你补上一些持有强力技能的PERSONA，以便你能够尽快战胜她，括号内的技能是合成时需要优先继承的。

推荐方案一

54级命运アトロポス（雷耐性）+47级女帝ラクシュミ（火耐性）＝49级刚毅カーリー（ハイパーカウンタ）

55级太阳ジャターユ＋カーリー+37级刚毅ハヌマーン（斩耐性）=47级女教皇キクリヒメ

42级正义ドミニオン（暗耐性）+29级节制ゲンブ（打耐性）+36级皇帝ナーガラジャ＝35级女教皇パールヴァティ（ディアラハン）

キクリヒメ＋パールヴァティ+26级女教皇ガンガー=60级女教皇スカアハ（贯冰风光耐性）

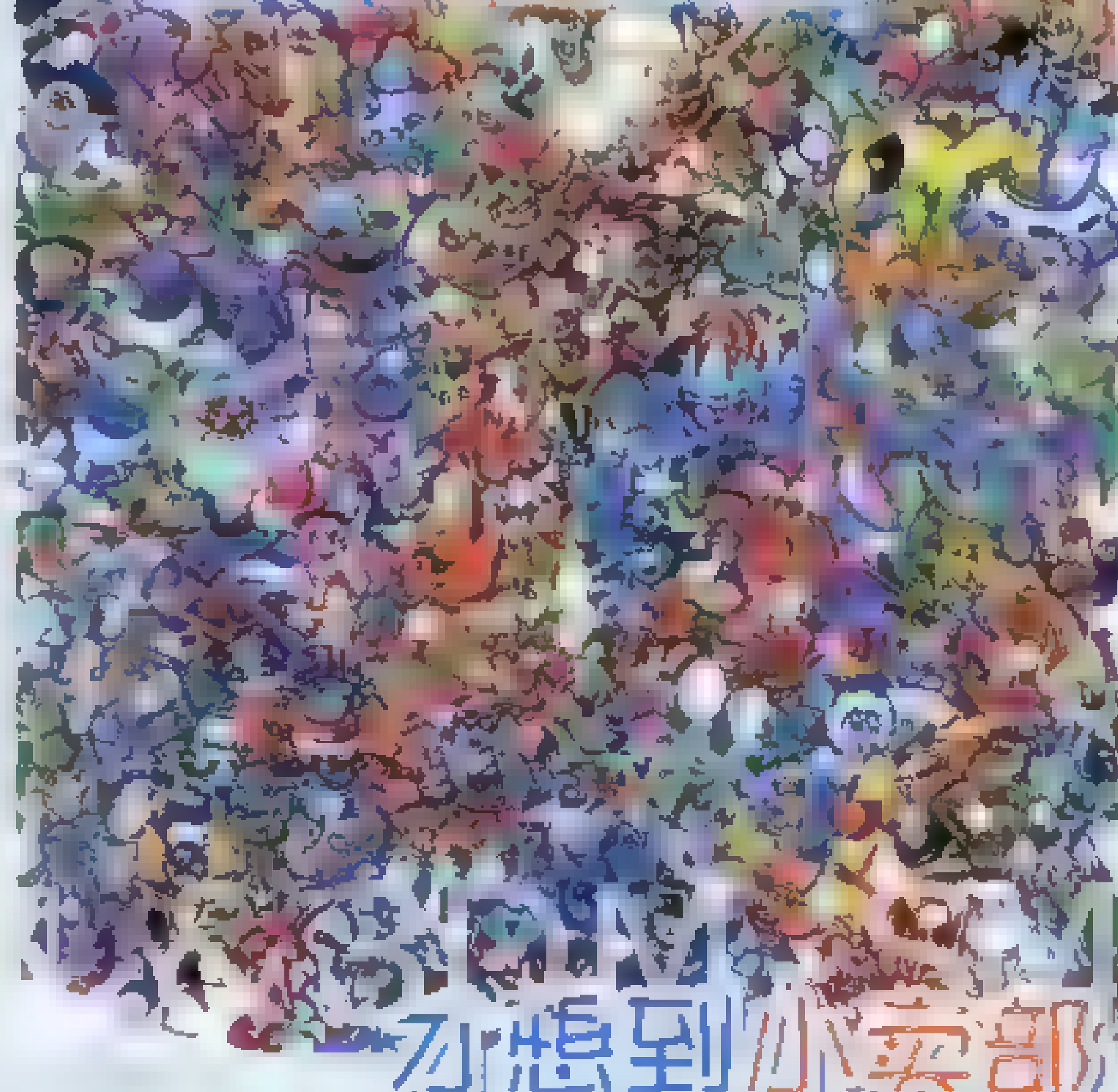
推荐方案二

85级太阳アスラおう（不动心）+46级皇帝キングー（毒耐性）=45级死神モト（光耐性）

モト＋カーリー（ハイパーカウンタ）=48级刑死者ウベルリ（ディアラハン）

モト+29级刚毅ジコクテン=38级刑死者ヴァスキ（ヘビーカウンタ）

10级刑死者イヌガミ+21刑死者タケミナカタ+28级刑死者オルトロス＋ヴァスキ＋ウベルリ=58级刑死者アティス（不屈の斗志）



栏目主持：十六夜

模型地带

就像TGS以后各个厂商的大量游戏就会开始逐渐登上货架一样，虽然WF2006夏刚刚结束，但几个主要模型制造商的发售计划已经排得相当丰富了。首当其冲的就是如同业界标兵一样的Alter（虽然“延期”这一恶习一直没能改正过来），发售表从10月开始便已经排得满满的，这股气势与态度确实是值得某些老厂好好学习的。



平凡中的闪光点

向坂环《ToHeart2》

对于一款游戏或是动画来说，能够让接触过的人留下最直观印象的就是其中多姿多彩的角色。也许是出众的外型，也许是华丽的服饰，甚至是飘逸的长发或是深邃的眼眸都会让人牢牢记在心里。如果说谈到对角色的“爱”则要上升到另一个高度，这就不仅仅是被外表所吸引，更重要的是对其性格的接受与共鸣。

《ToHeart2》无论是游戏还是动画都已经完结了很长时间，但直到今天在其中登场的众多角色仍然是同人会、周边屡争相追捧的人气题材。也许你会选择默默努力的班长，也许会选择天真无邪的青梅竹马，不过对于十六夜来说，留下最深印象的还是那个时而优雅时而搞怪，但却一直在引导着主角成长的环姐——向坂环。

正如哑剧或是默片只能靠肢体语言塑造人物一样，模型只能通过某个特定的造型表现角色的性格。“平凡得如同生活中的一瞬”正是这款作品所给人的感觉——没错，没有过多修饰的长发，普通的校服，甚至连造型都只能用普通来形容。然而把这些加在一起后让人感受到的是从平凡中体现出来的亲切。

间桐樱 战斗服版
《Fate/hollow ataraxia》







动画虽然已经结束了多时，但"Fate热"依然不减。除了之前已经公布的PS2版游戏之外，其各种形式的周边出得让人眼花缭乱。角色类模型一直是《Fate》坚守的阵地之一，各个厂商推出的作品已经不计其数了。这次向大家介绍的同样是Alter在WF2006夏展出过的战斗服版桐樱，与同题材作品相比，这款最大的亮点就在于对武内崇笔下角色的忠实还原——相信熟悉原作的读者看到这款间桐樱的小圆脸时一定会表示赞同。除此之外，长裙褶皱的表现方式也与原设定完全一样，可以说是最忠实体现原作角色魅力的一款作品。

作为动画界SF系的代表，Production IG的名作"《攻壳机动队》系列"的地位在今后很长的一段时间都不会轻易被动摇，虽然该系列一直都因为大量专业性的名词以及晦涩的世界观设定而受到不少人的责难，但也正是因为如此越来越多的人被这种神秘所深深吸引。当然，这里十六夜并不想探讨FANS与"伪非"的区别，只是想说作为一款公认的深层次作品，"《攻壳机动队》系列"已经被"浅层众"所接受。随着今年9月最新作的推出，沉寂了一段时间的系列终于再次展开了攻势。而本次并不仅仅是动画领域，Alter公布的这款作品就是系列在模型界的一次强力冲击。关注此类消息的读者一定都能认出来，这正是在刚结束不久的WF2006夏中Alter展出的那款。

素质方面我们完全不用担心，无论是在现场看到的实物展品还是目前厂商公布的宣传图，可以看出完成度已经很高，而对于人物各部分以及细节上的表现也都非常出色。作品最突出的一点就是对服装的表现，战斗服的质感以及对层次的表现都是这段时期最出色的，而对服装的设计更是忠实于原作，可以说这款Alter的PVC版才是最正统的素子姐姐。





草薙素子
《攻壳机动队 S.A.C. 2nd GIG》



拉克丝·库莱茵
《Robot Animation HeroineS DX》

印象中，MegaHouse真的是非常勤快，除了每月推出N款作品外，其涉及到的题材也是越来越多。不过直到前不久看了官方的介绍才忽然意识到，"RAHDX系列"居然已经推出3周年了。作为纪念，厂商决定在11月推出"RAHDX系列"精选（也可能是"第一弹"），而本次介绍的便是"《SEED》系列"人气爆高的女主角。以拉克丝为题材推出的作品只能用"泛滥"来形容，但这款的素质绝对是同级别作品中最优秀的。惟一的不足就是整体造型缺少动感，但相对于米娅的活泼，优雅稳重才更适合拉克丝。

文 Fw-190D 编 D·S

硝烟中的死神之镰

游戏界军械巡礼之冲锋枪&步枪 前篇

中文"步枪"泛指步兵使用的主力武器。从使用火枪的徒步步兵成为了中世纪末期战争的主角到现在，已经有不知多少可以被称为步枪的武器被装备过。曾经在东方国度大量装备过的火绳枪以及占据主力很长时间的燧发枪都可以叫做步枪。不过用来指现代步枪的"Rifle"一词却是因为枪膛中的来复线而得名，旧的滑膛枪就不包括在内。所以国内很多人把霰弹枪——一种典型的滑膛枪称为来复枪，简直是天大的误会。而在这里，我们就只介绍那些被称作"Rifle"的现代步枪。

和步枪一样，"冲锋枪"这个词也是我们中国人原创的词语，和英语"Submachine gun"(一般简称为SMG)所表达的"轻型机枪"的意思完全不同。不过作为突击兵器的SMG，被称作冲锋枪倒也合乎情理，而且也很明确地表示出了自己和机枪并非同类。冲锋枪是使用手枪弹的全自动武器，它们通常比手枪重上不少，而且不同于可以全自动射击的手枪(比如M93R或者VP70)的是，冲锋枪是为了全自动射击而设计，而非像手枪一样只在少数情况下才进行全自动射击。冲锋枪最早也是作为军队中的攻击武器大量装备的，但是随着时代的发展，它们渐渐失去了往日的辉煌，现在只是作为某些兵种的自卫兵器和警方打击犯罪的利器而存在着。

Mauser M1898

毛瑟M1898式步枪

——战火中的无冕之王


毛瑟M1898式步枪

"哦，亲爱的肯尼迪先生，您难道不知道[illegible]上真司是个手枪迷吗？你拿着这把破步枪干吗？你以为可以不靠手枪来挑战我吗？"萨拉扎带着一丝不屑的语气说道。

里昂面无表情地把一排子弹压入弹仓，顺手拉动拉柄。看着里昂冷静的面容，萨拉扎似乎突然想到了什么。

"肯尼迪先生，莫非这把枪是毛瑟G98……"

"不，尊敬的[illegible]，这只不过是一把[illegible]M1903步枪而已，仅仅如此。"

传说擅长铸造和冶炼手艺的矮人们一生中有一个"魔法的日子"(虽然矮人不喜欢魔法，但他们却能制造出魔法兵器)，在这一天，他们能创造出一生中最完美的作品。战锤族的国王布鲁诺，也迎来了这日子…… 这就是奇幻小说《冰风谷》中关于神奇的战锤"艾杰斯之牙"(一把和雷神之锤一样会自己回到拥有者手中的战锤)是如何被打造的描写。而被称为Gew98(Gew＝Gewehr，德语中步枪的意思)或者M1898的这支步枪，就是被毛瑟创造的"艾杰斯之牙"——一生中最后，也是最高的杰作。

和后来的"AK之父"卡什尼科夫类似，保罗·毛瑟和威廉·毛瑟出生在奥本多夫(德国南部巴登－符滕堡州的一个小镇)一个贫困的军械工人家庭中。1852年，刚刚小学毕业的保罗(相对于在1882年去世的哥哥威廉，后来的Gew98步枪更多来自于他的努力)就进入奥本多夫符腾堡皇家兵工厂做工来补贴家用，后来他又在1859年进入炮兵部队服役。这两段经历对他成为一代枪械设计大师起到了非常重要的作用。1869年，兄弟俩接手了保罗岳父家的小兵器作坊，并最终把它发展成了赫赫有名的毛瑟公司(The Mauser Company)。不过在1945年德国战败时，整个毛瑟工厂被彻底摧毁，虽然后来又得到重建，但已经无法回复当时作为轻武器之王的风采，只在战斗机航炮等方面还有一定的地位。

继续说毛瑟步枪，其实最早在19世纪60年代威廉和保罗就设计了一支使用金属弹壳弹药的直动式单发步枪，不过这支步枪一开始并没有被普鲁士军队采用，甚至连专利注册也是在美国取得的。但是在1871年，普鲁士军队重新评价了毛瑟的设计后决定购买一批装备陆军，毛瑟工厂这才有了一个好的开始。虽然中间经历了毛瑟工厂被大火焚毁(重新开张的时候改名为毛瑟公司一直至今)、威廉的病逝等不幸事件。但在保罗的努力下，毛瑟又推出了M1871/84和M1888等优秀步枪，使公司成为了在统一后的德国中最有名的兵器公司。

随着企业规模不断扩大，保罗·毛瑟渐渐从设计工作的第一线淡出。在全身心投入管理工作之前，他设计了后来被德国陆军一直装备至今(仪仗队用枪)的M1898——"G98系列"的第一弹。以现在的眼光来看，G98在技术上毫无出众之处。但在当时看来，这支使用5发固定弹仓供弹，旋转后拉手动上弹退壳的步枪，却是划时代的创新之作。G98首次采用了7.92毫米口径尖头弹，这种子弹可以被看作现代步枪弹的始祖；用压弹桥装弹的方式被后来的各种手动，半自动步枪甚至是自动步枪效法(比如我国的63式突击步枪)。在它之后出现的手动式步枪，很多都可以看作它的子孙，或者有着它的血脉。出生在北美大陆的M1903施普林菲尔德步枪(也就是春田M1903步枪，很多人以为这玩意儿是日本货……)就继承了G98的旋转后拉系统，并成为了美军的制式步枪。


■最近在西班牙某小山村流窜作案，所到之处鸡犬不留的通缉犯里昂·肯尼迪就持有一把狙击型M1903。不过当年肯尼迪总统便是被一支M1903步枪所刺杀的，不知道这位肯尼迪先生是不是会感到有些不太吉利……

■谁是这张图的主角？不是那些呼啸而过的轰炸机和燃烧的战舰，而是那支代表着不屈精神的M1903步枪。


■要怎么才能在万军之中取BOSS首级？M1903A4型狙击步枪是你最佳的选择。

由于使用了新的较小口径的弹药和完善的供弹结构，毛瑟G98与同时期的步枪相比具有更高的初速和准确性，也更加可靠，射速也更加稳定。在1899年爆发的布尔战争(南非土生白人和英帝国之间爆发的战争)中，布尔民兵依靠M1898步枪出色的性能，利用灵活的战术让还坚持散兵线战术的英军损失惨重，这从一个方面表现出了M1898对士兵独立作战能力带来的提高。

最后值得一提的是，毛瑟公司虽然已然风光不在，但现在威风八面的H&K公司，却是由两位来自毛瑟公司的设计师创立的。

游戏中的M1898——跑龙套的"宋兵乙"

虽然G98在手动步枪里也算得上完美，但缺点还是有的。《影之心2》中，随同女主角一起进入村庄的德军士兵为什么都会阵亡？很简单，因为他们使用的G98对付妖怪明显还不够威力，所以请各位记得，如果要执行此类除魔任务，请用银质子弹，并且要把子弹事先在圣水中浸泡三日，切记切记。

大概是数量过于泛滥的缘故，因此G98在动画，游戏，影视里到处都是一副杂兵枪的样子，除了刚才说到的那几位被男主角随手打发掉的可怜士兵，在那些遍地德军士兵的二战FPS里，一场激战过后，往往遍地都是Kar98K(G98卡宾枪型)。但相比于我们手上人手一支的汤姆森冲锋枪，G98实在是"廉颇老矣"，估计除了喜欢感受那种手动上膛清脆声音的玩家外，就只有弹尽粮绝到实在没办法的人才会无奈地去使用他(说到这里我想起了《兄弟连》第二集中，丢失了武器的温特斯中尉不得已拿着一支Kar98K行军，在看见一支M1后毫不犹豫地就丢掉了它……)。但是，G98也不是没有威风八面的时候，比如在去年推出的《使命召唤2》中，那些手持着G98狙击型朝你开火的狙击手们永远都是危险的敌人(尤其是Veteran难度里……)，但是相对于这些游戏，《生化危机4》中的设定就让人不满，虽然"《生化》系列"的制作一向是被手枪迷垄断，但M1903仅仅能达到30的攻击力明显是对大威力步枪弹的蔑


■M1903既是G98的兄弟也是他的死敌。在游戏中我们同时可以用到由它们改装而来的狙击步枪。

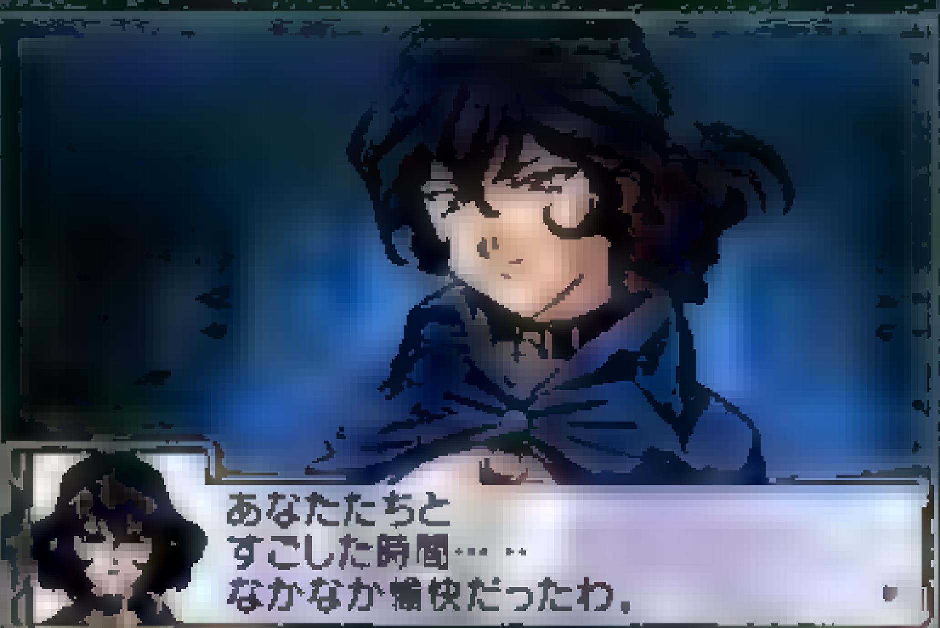
■超长的上弹时间是这把枪最大的弱点

■[illegible]装上光学瞄准具后，就成了一把名副其实的狙击步枪。

视。虽说《生化危机3》时就把M4卡宾枪设定成了比喷水枪威力大不了多少的东西已经能够充分体现"手枪称王"的原则，但你们也多少得给毛瑟大叔一点面子嘛……

而其他毛瑟时代中的手动步枪在游戏中却比G98更抢眼一些，这应该是由于使用者本身所具有的光环所致，比如眼镜蛇部队The End老爹的名号就不是那些无名士兵所能比得了的。在《MGS3》里，老爹使用着一支由M1891莫欣纳干步枪改装的武器，枪托从普通的木托更换为可以调节的金属枪托，击发装置也进行了适当的改造以适应发射特殊的麻醉弹需要。当然，和游戏中声称的不同，狙击战术的发明者不是身为俄国人的老爹，而是来自美国独立战争时期的夏普(Sharp)中校，所以早年狙击手也被称作Sharpshooters——夏普射手。

▶当你发觉The End的存在时，你的人生就要End了。莫辛纳干步枪肯定不是这位狙击之父的最早配枪，但我们仍旧说不清曾经有多少德军士兵被它所终结。





◀《樱花大战2》里曾经也有人试图做一名Sharpshooters——狙击米田一基(失败)的水狐，她使用的当然是在我国人人皆知的友坂三八年式步枪，也就是所谓"三八大盖"。比起后边进攻帝国华击团本部的那些杂兵，还是水狐姐姐的狙击姿态更能给人留下印象啊。



莫欣纳干式步枪和狙击步枪。

MP18

MP18 ——堑壕战中诞生的革新者

欧洲大战不知不觉间已经进入了第四个年头，在这残酷的四年中，传出的都是些不好的消息。譬如重装灵力骑士团全军覆灭，德国人又投入了新型蒸汽战车，"凡尔登绞肉机"的惨重伤亡，还有传说中开发决战兵器的"生长"计划等等。不过，现在连法国人自己都对这些坏消息麻木了。而诸如德国人正在开发一种新自动武器的消息，就更不会引起人们的重视了。而对于德国人来说，几种新兵器的投入都没有改变西线胶着的堑壕战，在肮脏的战壕中，士兵的生命在消耗战中被无情地夺走，[illegible]胜利的希望也越来越渺茫。"生长"计划中惟一存活的试验体——雷尼·米尔修特拉瑟也远远没有到可以实战的地步……。

——野史《樱大战大事记》第×章



MP18冲锋枪

在真正的第一次世界大战中，为了改善步兵在突入地方堑壕后的作战能力，参战各国都想了很多办法，比如美国人就把散弹枪当作解决问题的权益之计。而在设计杀人兵器方面往往不落人后的德国人很快就为了这一目的推出了数种新型步兵武器，其中最重要的部分，就是喷火器和冲锋枪。

在欧洲大战爆发的第二年，也就是1915年。由于在对敌方的堑壕进行突击时，德军士兵使用的毛瑟G98步枪完全不能适应近战的状态。所以军方的德国步枪测试委员会提出了对新的突击兵器研制的要求，他们认为这种新兵器要轻，应该是单兵武器，使用和卢格手枪一样的弹药而且必须能全自动射击。而委员会最早看中的方案竟然是把卢格手枪改装为加长枪管的全自动型号，但经过测试发现，这种重量过轻的武器几乎无法控制全自动射击时的姿势，而且散热极为不良，完全不具备实战价值。经过这番折腾，委员会算是明白用手枪来改进不过是白费力气，于是就把眼光投在几个全新设计的方案上，最终获得通过的，就是伯格曼兵工厂的设计方案。



▲MP18冲锋枪、大刀和自行车……这在当年的亚洲战场上是一道独特的风景线。

胡格·施麦塞尔(Hugo Schmeisser)不能算是一个高产的枪械设计师，但后来被正式称为MP18冲锋枪的这个设计，却足以让他取得比世界上很多设计师更高的荣誉。这种采用直接后坐式自动原理(也就是单纯的靠后坐力重新退壳上膛，很简单有效的方式)的武器，给枪械家族带来了一个新的分支。从外观上看，MP18的枪身和枪托仍旧是传统的全木制，枪管外的散热护套为了增加散热效率开了很多圆形散热孔(这也是后来我国仿制的MP28被称作"花机关枪"的原因)。按照原设计，MP18使用的是20发长方形弹夹，从枪身左侧插入。但步枪测试委员会坚持要采用在全自动卢格上使用的32发弹鼓，因此施麦塞尔不得不对MP18进行了一些改进，但那个不争气的弹鼓仍旧经常出现卡弹这样的故障，所以基本上可以看作是一个失败作品。MP18的射速较慢，最快也只有500发每分钟，所以虽然它不能调节单发和连射，但射手用控制扣动扳机时间来掌握单连发也不算是很难。

虽然德国人已经构思好了由冲锋枪手提供近距离火力支援，掷弹兵(这可是真正意义上提满手榴弹的掷弹兵……)和火焰射手攻坚的堑壕突击队。但是随着1918年战局的恶化，MP18实际上只有不到10000支投入到前线使用，所以并未给战局带来任何改变。但MP18优异的性能却让战胜国的首脑们在凡尔赛和约上写下了这样的一笔："禁止德国军队装备、制造冲锋枪。"这可能算是MP18在历史上留下的惟一痕迹了……。

游戏中的MP18——请不要把它交给疯狂的修女……

根据另一部野史《樱大战 巴黎前夜》记载，1923年，巴黎郊区的蒙玛特尔发生了一起骇人听闻的爆炸案，有名的黑帮组织——加斯顿家族的据点被彻底炸成了碎片。虽然警察和一般民众都认为这是一场黑帮火并，但某些知情者却这么说：

其实那是由于卷入了恶魔和……嗯……卷入了恶魔和恶魔一般的修女之间的战斗而完蛋的。什么？为什么说是恶魔般的修女？你见过手持二联装机枪的修女吗？

后来根据目击者的证言和某些特殊的消息来源分析，此案的主谋，不明身分的红衣修女使用的就是一挺改造过的MP18冲锋枪，而且似乎和大战中流传于法国的"蒙玛特尔天使传说"有关。因此一时间在巴黎郊区的大街小巷传出了各种关于此事的流言。姑且先不论这件事是真是假，在1926年的巴黎，无数的店铺和帕里西怪人都因为一个持有冲锋枪的修女而吃够了苦头。连来自英国情报机关的间谍都声称被"两个女侍应和一个红衣修女用冲锋枪残忍地、无情地、极端恐怖地修理过"（此处请参看《樱大战》OVA动画《梅尔，茜，间谍》）。可见武器这东西在恶女的手中是多么可怕。虽然银发大盗罗贝丽娅的传说曾经轰动一时，但随着她突然消失，"黑猫恶女"和"恶魔修女"这样的异名渐渐替代罗贝丽娅成为了巴黎最有名的怪谈，已然达到了"小儿闻之不敢夜啼"的地步。

不过随着某号称"狼"的男人来到巴黎，由MP18造成的混乱也渐渐少了起来。不过尽管如此，还是要提醒各位，如果在巴黎香奈儿夜总会周围遇到了一个红衣的可爱修女，不要迟疑，请赶快逃命吧。顺便请求神一定要把智慧带给这位每天都要向着天使祈祷的"恶魔"……

接着又过了十几年，日本军队装备了发展自MP18的冲锋枪——百式冲锋枪，可惜它不是金的……





▶什么？你说女佣是充满了萌元素的符号？那么这手持MP18冲锋枪且怒气冲冲的女佣二人组又代表了什么？

◀英姿飒爽？我看是恶魔降临……送MP18给艾莉嘉的那位士兵简直是助纣为虐……



Thompson

汤姆森冲锋枪
——黑帮、二战、里昂·肯尼迪



■M1921——汤姆森的第一种产型

以下是一个智力问答题。

有这么一幅照片，身着黑色条纹西装的男人，叼着一支古巴雪茄，戴着黑礼帽，手持一把汤姆森冲锋枪。从他发福的身躯上还能看到少年时的锐气，胖胖的脸上露出狡黠的笑容。那么，这个人是什么身分呢？

"美国黑手党头子吧？"

"错误，其实他是丘吉尔首相……"



▶1940年，当一批来自美国的援助军火抵达后，为了表示英美之间的合作友谊，丘吉尔友情客串了亲善大使。

我承认我也许有些误导，但是当这支仅仅比MP18出生稍晚的冲锋枪成名于芝加哥街头时，几乎所有的人都认定它就是黑手党党徒的标志。尤其是它被赋予M1这个正式编号前的1928式民用型在帮派火并中扮演着极为黑暗的角色。1930年2月14日，卡彭家族的手下毫不留情地用汤姆森冲锋枪把莫兰家族的主要首脑们统统送进了地狱，史称"情人节大屠杀"（The St. Valentine's Day Massacre，1967年好莱坞还拍摄了同名电影）。自那以后，荧幕上的上世纪二十年代的黑帮都是以手持汤姆森的形像出现——《教父》里乱枪打死逊尼·科莱昂的枪手和在《毁灭之路》中汉克斯大叔扮演的杀手就是其中的代表形像。什么？你说冢本天满在《School Rumble二学期》第四集里的形像也是？这个……



■"教父"的大儿子便如此丧生在乱枪之下。黑帮的血腥与残酷在最近的游戏《教父》中同样被表现得淋漓尽致。





▲一个日本兵！开火！good shooting！《日出》可能是"《荣誉勋章》系列"在TV game里惟一出现过早期型汤姆森冲锋枪的作品。

◀这是"《荣誉勋章》系列"海报的老惯例——死命抱着武器的士兵。不过在这个广告中称为"史上最大规模作战"的作品中，汤姆森冲锋枪并不是最好的选择……

其实汤姆森冲锋枪并不是由自动武器公司经理的约翰·汤姆森所设计，而是他手下的佩恩和埃克霍夫两位技师的造物，由于退役中将汤姆森在设计和推广中给了他们很多指导，才决定以汤姆森的名字来命名这支冲锋枪。有意思的是，在1918年左右开始成形的最初设计中，竟然还是用弹带供弹。从各方面看，更像是使用.45ACP手枪弹的轻机枪。后来在正式开始生产的M1921型上，就使用了后来常见的20发弹夹和100发弹鼓，射速由完全无法控制的1000发每分降低到了合理的700发每分。接着，自动武器公司又推出了面向军队的M1923型和面向民用的M1927卡宾型（M1927是半自动型号），但销售业绩都说不上好，M1927由于大量被黑帮拿去改造为全自动型号所以还有些销路（在芝加哥街头赢得了"芝加哥打字机"和"芝加哥小提琴"这两个绰号），而军用型则只拿到过几个微乎其微的小订单。再加上自动武器公司其实是一个皮包公司，具体的生产工作完全是交给科尔特厂OEM，所以在二战前，公

司几乎陷入了关门大吉的窘境。

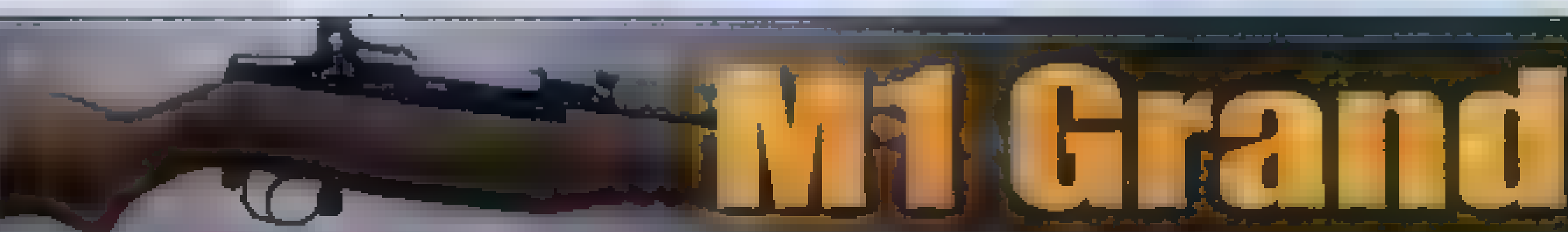
从枪支本身来说，汤姆森惟一的优点就是威力，使用.45ACP弹药确实强化了这一点。但他的重量较重，可靠性一般，由于所使用弹药初速低，所以准确度和有效射程也都不好(据说有效射程只有五十米，和手枪一个级别)。另外，由于使用了大量的切削工艺，所以造价和制造工时都居高不下，不是一种适应大战的兵器。但是随着大战的来临，缺少军械的法国和英国政府都订购了大批的汤姆森来补充战争中损失的枪支(虽然法国人最终由于战败而没有取货，而且英国军方似乎对“黑帮枪”有些反感)。接着卷入战争的的美国人也不得不快速加强军备，汤姆森终于如愿以偿地成为美军的标准冲锋枪并得到了M1这个编号。M1和后来的M1A1取消了汤姆森冲锋枪一贯的前握柄，简化了生产工艺，对枪身进行了轻量化，算是基本满足了部队的要求。就这样，二百万支汤姆森冲锋枪开始跟着美国陆军和海军陆战队走南闯北，在北非、意大利、瓜达卡纳尔、诺曼底、阿登、琉璜岛，鲁尔区一路迎来了最终的胜利。

游戏中的Thompson——暴力美学的道具典范

最近几年反映“禁酒令”年代的黑帮电影已经越来越少，而战争电影又不怎么能衬托出某种武器的强悍。玩《使命召唤》这样的FPS时，我们往往又因为弹药匮乏而随手把汤姆森丢掉，所以汤姆森的名声也算是每况愈下。但在这时，一个光辉的形像重振了它的声威，里昂·肯尼迪，一个在游戏界纵横多年的军事Otaku又回来了！

在PS2版的《生化危机4》里，里昂可以得到一身标准的“许文强”式装束(白围巾，黑西装，可惜没有牙签)，配合着花了1000000美刀买来的“芝加哥打字机”，杀人越货简直是如有神助，就算是嚣张一时的塞德勒也能远距离轰杀至渣。同时随着里昂身着服装的不同，汤姆森的外观也在标准的M1A1型(普通服装与警服)和1927卡宾型(当然是配合黑社会装的)之间转换，再配合着里昂阴郁的眼神(其实是P S 2 机能不高完全看不清眼神……)，一瞬间就可以对无数少男少女完成“必杀死”。但是各位不要忘记了，这位顶着总统保卫特工马甲的大哥可不是什么善男信女，其持有武器的数量和危险程度基本上可以和传统军事家族——Snake家族相提并论，所以大家看见他的时候第一反应不是索取签名，而是尽快通知警方或国家安全部门，否则又一次屠村惨案很可能就会发生在你的身边。

□看到没有，不要以为《生化危机4》中里昂的打扮是游戏设计人员的恶搞，这完全是有历史依据的。



M1 Grand

加兰德半自动步枪——星条旗战士的守护神

美国人在将M1903步枪装备部队之前就想要开发自动装填的步枪，这很符合美国人重视步枪火力的想法(德国人在一战到二战中非常重视机枪火力)。在一战中，美国人就急不可耐地把勃朗宁设计的M1918BAR(Browning Auto Rifle)投入前线。但令他们非常失望的是，这支步枪使用和M1903同样的.30口径大威力步枪弹，所以全自动射击的后坐力完全不适合步枪常见的立姿射击，而高达九公斤的枪重和1120mm的长度也决定了这东西根本不能装备给每个士兵。在给BAR装上两脚架充当轻机枪的角色后，美国人又进行了几次失败的尝试。最后他们只好降低要求，把性能优良的半自动步枪也纳入计划中来。

就职于施普林菲尔德兵工厂的工程师约翰·加兰德也想研制一支能够达到标准的步枪。他最初的计划是全自动型号。但经过认真的研究，加兰德认为以当时的材料和弹药研制全自动步枪难以做到有效的全自动射击。所以他最后完成的方案是一支半自动步枪。当1932年加兰德的方案完成的时候，这支步枪使用的是一种不太常见的.276口径步枪弹。在击败了其他设计方案后，麦克阿瑟将军指出新步枪应该使用美军常用的.30口径步枪弹。于是加兰德对设计方案又进行了一定修改，修改后的设计被定名为M1半自动步枪，并在1937年正式投入生产。

M1加兰德半自动步枪是世界上最早被部队正式列装的半自动步枪，它使用了和现代自动步枪一样的导气自动原理(弹药击发时产生的气体通过导气系统实现自动退壳和装弹)，不过M1的导气系统并不是非常完美，所以1939年加兰德本人又对该系统进行了重新设计。加兰德步枪既没有使用苏联SKS西蒙诺夫半自动步枪(我国仿制为56式半自动步枪)那样的压弹装弹，也没有使用德国G43半自动步枪那样的普通弹夹装弹，而


□M1加兰德步枪

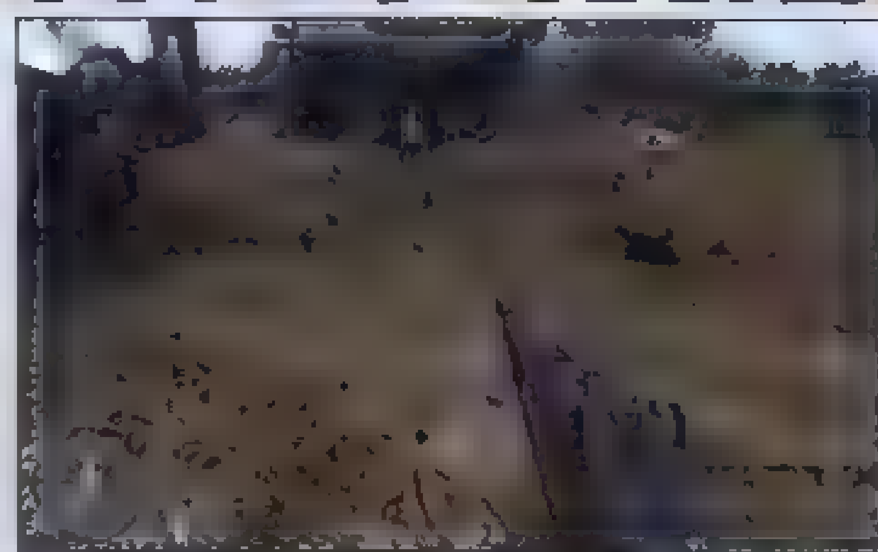



□M1加兰德步枪的弹夹

◀M1加兰德步枪细节图


□BAR自动步枪作为轻机枪无疑是合格的，但作为步枪来说，它的体重实在是超标了。

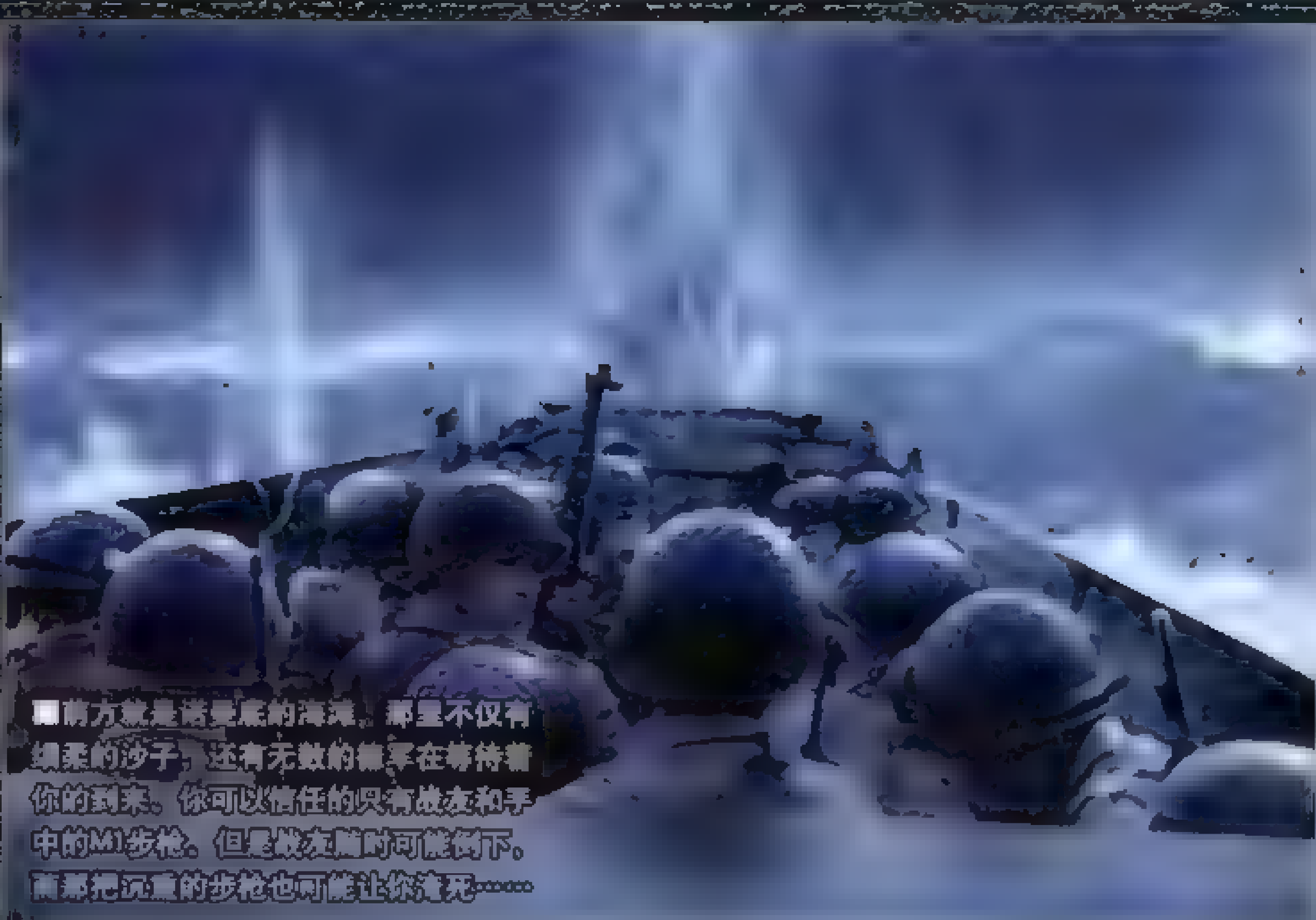
是使用了一种被称为漏夹的简单弹夹。这种装弹8发的漏夹在M1步枪射击完最后一发子弹时会自动弹出，就形成了我们在电影中经常看到的那个镜头。不过尽管M1步枪性能可靠，火力也远远高于M1903，但由于美国并没有准备卷入战争，所以装备数量并不多。而且在太平洋战场上，陆战队换装M1步枪的时间较晚，所以战争中经常出现陆战队士兵偷走临近陆军部队的M1步枪并把M1903步枪留给那个倒霉鬼的故事(PS2版《荣誉勋章 日出》的封面上就是M1903而非M1，这也算是对细节重视的表现吧)。在二战结束时，温彻斯特兵工厂和施普林菲尔德兵工厂总计生产了超过400万支M1步枪，远远高于德国的G43半自动步枪(仅仅不到10万支)，而且它的性能也不是苏联在二战中使用的SVT40半自动步枪可以相比的。二战中很多美军军士和下级军官都宁可不用汤姆森冲锋枪和M1卡宾枪(一种使用中间型步枪弹的步枪，很多使用者都觉得这玩意儿威力不足)，也要携带更重更大的M1步枪。在他们的对手中，日本人曾经试图仿制生产这种步枪，但最终没有实现。


▲在和M1半自动步枪的较量中，德军使用的Kar98K明显不是对手，所以在游戏中我们也很少会去主动使用毛瑟步枪。

游戏中的M1 Grand——二战游戏的见证人

既然是美军在二战中的标志，所以有美军出现的二战游戏就必然会出现M1步枪的身影，甚至连GBA版《荣誉勋章》第二作都不能例外(STG游戏中的加兰德步枪……是不是能算绝无仅有？)而去年PS2特有的《使命召唤2 红一纵队》由于本身的特殊题材限制，所以玩家只能扮演美国陆军士兵一直到游戏结束，换句话说，M1步枪也将从头到尾陪伴着你，想来可能也是因为这样的原因，这一作游戏时间稍长就会让人感到乏味。不过在非二战题材的游戏作品和影视作品里，M1步枪几乎从来不曾出现过，它的辉煌仿佛昙花一现，只有在斯皮尔伯格执导的《大白鲨》中，到还是能够看上一场M1大战鲨鱼的好戏。


▲《红一纵队》中，玩家只能跟着美国陆军第一步兵师的脚步前进，所以M1步枪得到了比以往系列里更多的出场机会。


■前方就是诺曼底的海滩，那里不仅有细柔的沙子，还有无数的德军在等待着你的到来。你可以信任的只有战友和手中的M1步枪。但是战友随时可能倒下，而那把沉重的步枪也可能让你淹死……

MP38/40、STEN、PPsch41

MP38/40、司登冲锋枪、波波莎冲锋枪
——德国之矛，英国之刃，俄国之剑

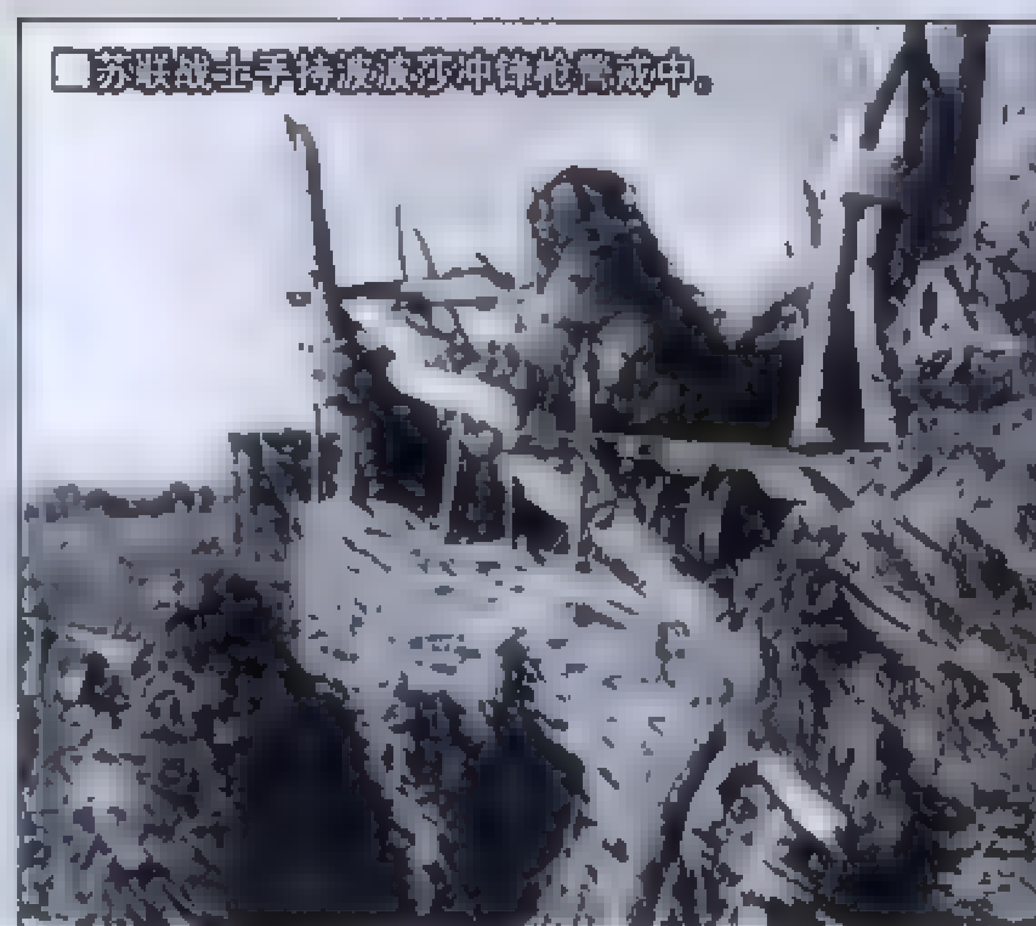

□MP40冲锋枪


□司登冲锋枪

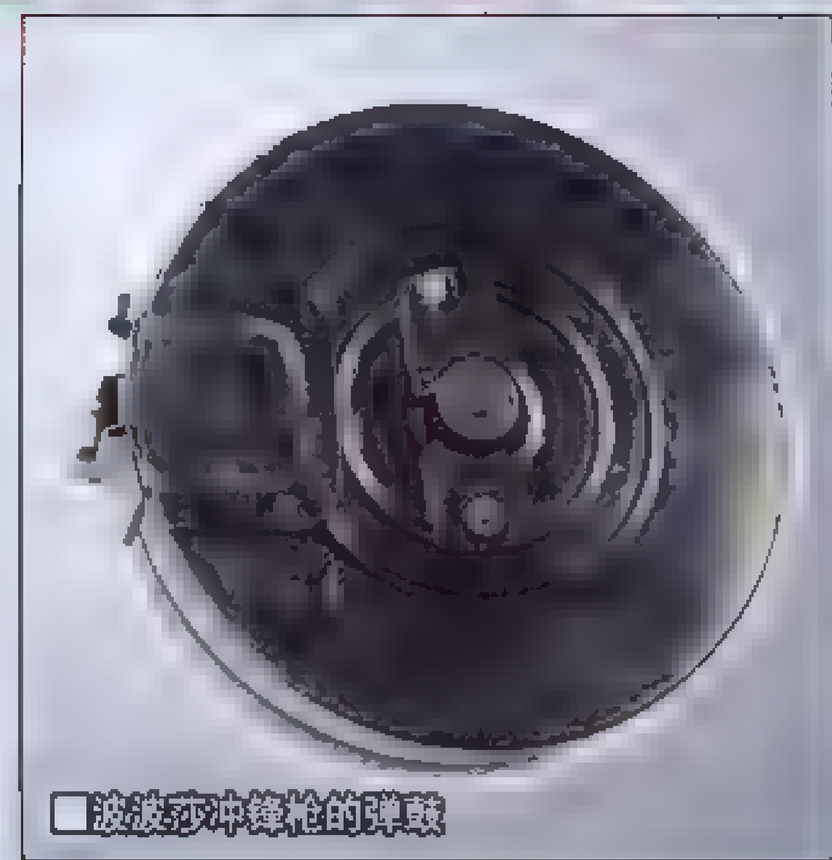

□波波莎冲锋枪

1918年，欧洲大战终于结束。重新回到和平的人们都真心希望和平可以天长地久。各国政府似乎也相信在国际联盟的引导下这个世界会进入没有硝烟的时代。不知道是不是这种心理作祟，当时各国的军事思想统统都大走弯路，在这种军事思想指导下开发的武器也往往都不怎么合用。诸如多炮塔坦克这样的怪胎竟然流行一时。而在轻武器方面，大战间开发的很多兵器性能都略显不足，比如介绍过的汤姆森冲锋枪。同一时刻，德国却在为了"复仇"紧锣密鼓地开展着重整军备的计划。所以当大战再次开始时，很多旧武器马上就遭到了淘汰，新兵器以惊人的速度被开发出来。英国的司登(STEN)冲锋枪和苏联的PPsch41波波莎冲锋枪很快就成为了主角，并和德国的MP40冲锋枪一起成为了欧洲战场上的SMG三杰。

MP38/40冲锋枪分别出现于1938年和1940年，两者外形基本一致，而且区别也只在于MP40在加工时使用了更多的冲压零件，大大节约了生产成本和加工时间而已。这支冲锋枪一度被盟军士兵称为"施麦塞尔"，但其实MP40和施麦塞尔大师毫无关系，它是由埃马公司的设计师佛尔默为德国军队开发的。MP40使用长方形弹夹，可以容纳32发9mmPB手枪弹，每分钟射速为500发，所以只能全自动发射的MP40并不难操控。MP40在外形上最大的特点就是前部的直弹夹，全金属构造和折叠式枪托，这几乎成为了第三帝国军队的标志。但是由于产量原因，最初生产的MP38/40只能供应给伞兵，军官和战车驾驶员，直到开战后才渐渐供应给基层士官使用。MP38/40生产了大约120万支。


□苏联战士手持波波莎冲锋枪警戒中。

相对于德国的MP40，英国的司登冲锋枪就属于典型的应急产物。1941年，缺少步枪、机枪、冲锋枪的英国军方看中了这支由来自恩菲尔德-阿森纳工厂(ENfield arsenal)的舍帕德(Shepard)和托尔平(Turpin)设计的方案，并把他以两个设计者和开发工厂的名字来命名，称为STEN


■波波莎冲锋枪的弹鼓

冲锋枪。这支整整生产了400万支的冲锋枪最值得自豪之处就是结构简单，简单到令人发指的地步，完全分解后也只有区区四十几个零件，而且几乎完全使用冲压工艺制造，造价比汤姆森冲锋枪低了好几个档次。同时，STEN还使用了从左侧插入供弹的三十二发弹夹，弹药和MP40相同，也是9mmPB。

苏联的PPsch41型冲锋枪算是我国电影中的常客了，在《上甘岭》、《英雄儿女》等描写朝鲜战争的作品里，它和DP轻机枪就经常一起出场。PPsch41诞生在苏联卫国战争最为艰苦的1941年，后来被苏联红军认为是重要的"胜利兵器"，和T34坦克齐名。不过，虽然由什帕金设计的PPsch41是以打击德国人为己任，但它和德国的MP18/28冲锋枪多少还有些血缘关系，因为波波莎(其实就是什帕金冲锋枪的简称)的一些设计——比如71发弹鼓供弹学习自芬兰的苏米冲锋枪——而苏米冲锋枪又是学习自德国的MP18/28。不过相对于MP18，波波莎的射速很快，达到了900发每分钟，而且配合装满7.62mmTT手枪弹的弹鼓，可以爆发出MP40与STEN都无法比拟的火力。造价上虽然比不上STEN那么简化到极点，却仍旧凭借低廉的制造成本在二战中生产了超过600万支。


■汤姆森和MP40短兵相接，不过德国人那边可是有IV号坦克撑腰呢……

游戏中的MP40、STEN、PPsch41——三足鼎立，乱世风云

在《使命召唤2》中，这三种冲锋枪都曾经出现过，以个人的感受来看，MP40是中规中矩，准确度不错，STEN性能乱七八糟，准确度不行，射速一般，波波莎虽然火力凶猛，但准确度的缺点也同样糟糕。这基本上和现实中一致，STEN虽然在国内似乎有些虚名，但在当时的英军中，很多士兵抱怨这个该死的武器有效射程近，可靠性不佳，最可怕的就是保险机构不可靠，随时随地都有走火的危险(当时还有个有名的漫画叫做"司登舞步"就是讽刺这个)，所以他们才不管政府"不选最好用，但求最贱价"的想法，很多人不是抱着汤姆森不肯换装就是索性扔掉STEN捡支MP40来用。从另一个方面看，虽然英国人很看得起MP40，而德国士兵似乎不怎么买帐，MP40需要握住弹夹射击，但同时握持的部分又缺乏隔热措施，所以稍微打得时间长些就烫手，而在冬天，这玩意儿的直弹夹又经常发生卡弹故障，在东部前线这简直就是要人老命……所以他们有机会也会搞来PPsch41换掉自己的武器。但是PPsch41就那么完美吗？答案当然是否定的，虽然数据性能很好，但由于缺乏熟练工人和各个加工厂工艺水平的参差不齐，很多PPsch41质量问题严重，基本上什么故障都可能发生，真不知道搞来不良品的德国士兵心里是个啥滋味……当然，这些缺点和游戏是无关的，所以作为一种突击兵器，PPsch41自然是《使命召唤》系列中的最佳选择，因为我们毕竟不用担心准确度，在那么近的距离上只要火力够猛，子弹够多，干掉敌人根本不在话下，惟一需要担心的，应该就是耗弹量的问题了……

说起来，随着使用现实中武器并且努力接近现实作战的FPS兴起，几乎每一个新作品都会在细节上更接近真实，在《反恐精英》中，就算你没有打空弹药就重新装弹，射手也会做出拉动枪机重新上膛的动作，这当然是不真实的。但在《使命召唤》中，同样的情况下，射手就不会再去拉动枪机。


▲在这张《使命召唤3》的图片中，一群德国空降兵正在进攻，正在射击的那名士兵手中拿着的就是MP40冲锋枪。MP40冲锋枪是德国伞兵在空降时除了手枪外惟一可以随身携带的枪械。

STG44

——一个时代的终结

第二次世界大战中，战争的形式改变了。在机械化战争中，战场的主角是机械化兵团和支援他们的空中打击力量。从十六世纪开始复兴的步兵，又一次成为了战场上的陪衬。负责对装甲兵提供支持和扩大战果的机械化步兵很快就发现自己手中的武器并不怎么适合现在的任务：使用大威力步枪弹的手动和半自动步枪随着步兵交战距离的拉近而失去了射程远的意义，而且因为后坐力巨大，火力不够而不适合近战。冲锋枪则对超过150米的目标完全没用。因此，前线极其需要一支可靠的全自动步枪来替代这些武器。

从美国人的一系列尝试就可以看出，使用如毛瑟步枪弹这样的老式大威力弹药，是不太容易开发出实际意义上的自动步枪的。因此必须使用新型的减少装药的弹药。



德国人在一战结束后就开始了中间型步枪弹(指装药量减少，威力介于手枪弹和大威力步枪弹之间的弹种)的研究，虽然7.92mm口径的中间威力弹药在1941年就被开发了出来，但前线并没有那种主力兵器使用它。而且希特勒本人不喜欢中间型威力弹药这种东西。所以开发配套使用的武

器遇到了很多阻力。尽管如此，德国军械部门总还是有人知道前线需要什么的，所以在1942年提出了MKb42计划，要求瓦尔特公司和黑内尔公司设计出一种可以半自动和全自动射击并使用这种新弹药的武器用来替代前线的各种冲锋枪和一部分轻机枪。最后获胜的方案来自于黑内尔，设计者还是鼎鼎大名的施麦塞尔。

虽然新武器明显和冲锋枪不同，但为了避开“除了冲锋枪一概不认”的希特勒的阻挠，施麦塞尔的新设计还是冠上了MP43的标准编号(MP为德语冲锋枪的缩写)并得以小批量的生产。这支使用导气自动的枪械可以通过快慢机调节半自动和全自动射击方式，能够准确击中400米范围内的目标，虽然比起旧式步枪动辄上千米的有效射程还差得远，但在战斗最容易发生的距离上，射手所能投入的火力明显增强了。而且射手还可以用站立抵肩的姿势全自动射击。这些都得益于新型弹药较小的后坐力和控制在500发每分钟的射速。在供弹方面，MP43使用了类似AK47的香蕉型弹夹，容弹30发。投入前线使用的MP43也得到了士兵的肯定，认为它性能优秀而且可靠，同时施麦塞尔也在分析了反馈意见后对其进行了修改，修改后的设计编号为MP44。但是，如果大批量生产MP44，却必须先让希特勒消除偏见。



◀手持搭配“吸血鬼”系统的STG44的军人。

军方通过各种类似让希特勒的卫兵试用新枪这样的小手段，终于让希特勒给新枪的生产开了绿灯，并且他亲自把这支步枪起名为STG44，也就是突击步枪44型的意思。在1945年，甚至还有一套代号“吸血鬼”的红外夜视瞄准系统被装备在STG44上用以验证早期夜视仪的可靠性。但是，尽管STG44性能优秀，造价甚至比Kar98K还要低廉。但德军却并没有能够大量装备它，40万支的生产量比同时期生产的冲锋枪要少得多。而且STG44也有几个比较重大的缺点，比如重量比Kar98K重了将近2公斤，过长的弹夹严重影响射手卧倒时的射击姿势，肉搏时枪身容易被损坏。



■MKb42(H)，黑内尔工厂的MP43原型枪。

STG44在游戏中的表现——强到逆天的“犯规”武器



■同样是来自《使命召唤3》的宣传图片，三名士兵正在使用STG44射击。

“《荣誉勋章》系列”曾经采用过这样一个任务作为游戏的最终关卡，那就是从齐格弗里德防线偷取“德国人研制的新型机关枪”——毫无疑问，比冲锋枪更大的威力，更精的准确度，比勃朗宁BAR更好的操控性成了此后该系列游戏中STG44的标准形象，不过随着二战FPS游戏渐渐演变成《荣誉勋章》和《使命召唤》双雄并立后，STG44变成了游戏中常见的武器，因为除了用狙击步枪来执行特殊任务外，STG44可以压倒其他一切武器，是二战游戏里当之无愧的枪王。这应该也算是给未能在二战中大红大紫的它一些安慰吧。



▲由于STG44与同时期的其他枪械相比完全不在一个量级上，因此往往在游戏后期才作为强力武器出现。

后记 POSTSCRIPE

从十九世纪最后十年到二十世纪中叶，战争之神频繁地降临到这个蔚蓝色的星球上——步兵所使用的武器以惊人的速度在发展着。当《影之心2》的主角“弑神者”威尔和卡琳少尉第一次相遇时，德军士兵手中的M1898步枪还是枪械制造业的杰作。然而到了《使命召唤3》来临之时，我们的敌人已经用MP40和STG44在等着我们。它们出生于对抗之中，成长于对抗之中。然而，继承前辈血脉的武器仍然继续在新的对抗中出现，继续战斗——AK47，AR15，UZI等许多名字用死亡点缀了自己的名号。在悲剧和喜剧交织的旋涡中，它们和The Boss这样的士兵们一起，迎来各自的未来。

围绕着它们的故事，将在下次展开

次回：

冲锋枪&步枪 后篇，敬请期待！

GOD HAND

文 胜负师

攻略 透解 GUIDE THROUGH



神之手	Capcom/Clover Studio	ACT
PS2 GOD HAND	2006年9月14日	[illegible]
对* 力		推荐年龄 12岁以上

享受爽快之前必先遭受折磨

"这位靓仔，我看你骨骼精奇，定是万中无一的练武奇才，这惩恶除奸、维护世界和平的重任就交给你了！我这里有只神之手，见同你有缘，就6800日元卖给你了。"四叶草工作室在游戏的宣传过程中把《神之手》定位为一个喧哗、搞笑、爽快的ACT，就如同《功夫》中的老乞丐拿出的"如来神掌"秘笈一样，给予玩家很多期待与遐想。但要练成神功，必定饱受挫折，而《神之手》的恐怖难度也让玩家在无数次Continue中"享"尽真切的挫败感。不过，在付出艰辛和努力之后尽情耍帅，将杂兵和BOSS玩弄于股掌之间的成就感亦如醍醐灌顶，是很多快餐游戏所不具备的。话说回来，"如来神掌"并不是每个人都能练成的，能否真正领悟《神之手》的乐趣也得看个人造化。希望以下这篇"武林秘笈"能够帮助各位打通任督二脉。

基本操作

操作	功能
左摇杆	移动
右摇杆	回避
○键	决定、动作键
×键	取消、攻击、投掷
□键	连续攻击
△键	攻击
L1键	180度转向
L2键	挑衅
R1键	神之技发动
R2键	神之手解放
START	菜单画面

神之手系统详解

《神之手》的系统相当特别，同时也比较复杂，是一款上手难度较高的作品。由于在游戏中并没有详细的教学可供参考(仅有一些文字提示)，所以在正式开始游戏之前，最好先仔细看一下以下内容，以便对每一个系统点都有充分的认识。

移动与回避

《神之手》的移动类似于早期的《生化》，方向是绝对的，好在无论如何转向，主角的视角始终都会迅速调整到向前方看，因此这样的移动方式玩家应该也能很快适应。

回避是本作的系统精髓，正确的回避方式不但可以避免伤害，制造反击机会，也能使游戏感觉变得华丽而爽快。原地闪避可连续操作，用于回避各种上段判定的招式，比如杂兵与BOSS的连拳或连踢一般都属于上段判定，但原地闪避无法回避中下段判定或突击型的攻击；左右侧闪的效果基本相同，可回避纵向及突进攻击，横扫型的招式无法用侧闪回避，而侧闪不能连续使用，动作过后会有短暂的硬直时间；后翻相对来说是比较安全的回避方式，可回避大多数的攻击，只是无法对付飞弹或持续时间长的突进攻击，不过后翻动作中有无敌时间，使用时机得当对部分飞弹和突进攻击也有回避作用。另外，前冲的启动速度很快，有时也能起到回避的效果。

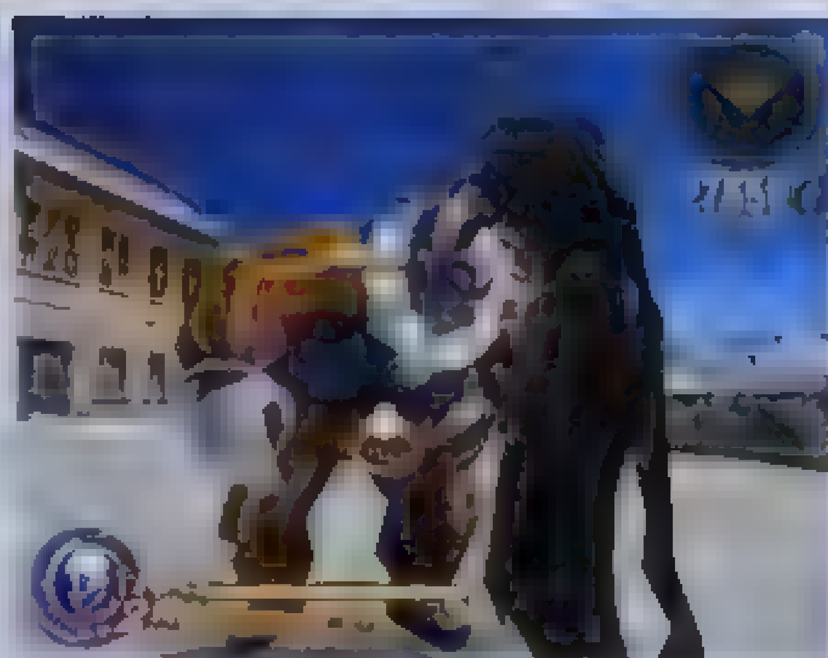
移动操作	效果
左摇杆↑	前进
左摇杆←	向左转
左摇杆→	向右转
左摇杆↓	后退
左摇杆↑↑	前冲
前冲后推住↑	快速奔跑
[illegible]操作	效果
右摇杆↑	原地闪避
右摇杆←	向左侧闪
左摇杆→	向右侧闪
左摇杆↓	后翻回避



破招与晕厥

在敌人的攻击动作中命中对手，就可以形成破招(COUNTER)状态，除了敌人所受到的伤害值增加外，硬直时间也更长，还有可能被不带属性的招式打成倒地状态或被击飞。

敌人在被连续击中一定次数后，就有可能进入晕厥状态。晕厥状态一般会持续三四秒钟，此时受攻击均为COUNTER效果。(男性被打中要害时的晕厥为特殊情况，受到一次攻击就会苏醒)接近晕厥状态的敌人时会出现动作提示，按○键后可以使用各种特殊的攻击动作，能对敌人造成比较大的伤害。比如对胖子就是拿膝盖顶脸，对高个子就是抱腰摔，对拿刀的敌人是勒脖子，对女性敌人是打屁股，



小矮子则被一脚踩进地里，最常见的还有百裂拳和百裂脚……部分BOSS晕厥后更是有如同QTE一般的华丽演出。特殊动作使用过程中主角处于无敌状态，有按键提示时可连打○×□△任意键加快攻击速度，增加攻击力。

主角在被连续攻击或被特定招式命中后也会出现晕厥状态，此时要以左摇杆的左右方向连打尽快[illegible]醒，然后马上推右摇杆进行回避操作，以避免受到连续的打击。

攻击属性

游戏中的招式十分丰富，部分招式还带有不同的属性，活用这些属性可以使战斗变得更轻松。

浮空 将敌人打向空中，之后可以进行追打。空中追打时敌人会向后跳(空中受身)，这个过程是具有攻击力的，能对其他敌人造成微弱的伤害。

吹飞 将敌人击飞，落地时处于倒地状态，撞到墙壁时还会追加一些伤害值。



蓄力 按住攻击键可以蓄力，蓄力到最大值时可令招式基本攻击力增加到4倍，并追加浮空或吹飞属性。蓄力过程中受到攻击的话，蓄力便会中断。(114号招式除外)

破防 敌人防御动作中受到连续攻击就会把主角弹开，但防御中被具有破防属性的招式命中就会出现两秒左右的硬直时间，此时受到攻击将无法做出防御或回避动作，受伤程度也会增加。破防也以更容易把对手打晕厥。

上段回避 可以回避上段判定的招式，即攻击中带有原地闪避效果，这类招式比较容易打出COUNTER效果。

防御不能 无法防御的招式，游戏中只有三招，均附带吹飞效果。虽然强力，但出招速度慢，敌人也可以用闪避或疾退躲开。

固有技

操作	招式
快速奔跑中按×	滑铲
快速奔跑中按□	飞扑
快速奔跑中按△	飞脚
敌人倒地时按○	连续踩踏
踩踏时输入↑或→	连续踩踏
踩踏时输入←或↓	连续踩踏
敌人倒地时↑+△	下劈腿
敌人浮空较高时↓+△	升龙拳
敌人浮空较高时↑+△	旋风脚
原地闪避中△	扫堂腿

滑铲可以将部分敌人直接铲倒，但也要提防敌人跳起回避；飞扑可以把轻型敌人吹飞，命中不能吹飞的敌人时也可能扑到敌人身后，注意及时转向；飞脚的性能与飞扑类似，不过是上段判定，有可能被回避掉，命中不能吹飞的敌人时会直接掉在敌人面前；踩踏系的动作过程中并不是无敌的，有可能受到攻击，而连打○×□△任意键



可以加快踩踏速度，很有喜剧效果，敌人翻身躲开后可推右摇杆取消踩踏动作；下劈腿之后再按一次△会再向上踢一脚，两脚都有浮空属性，命中后可以追打；升龙拳具有浮空属性，升龙拳后可以继续使用升龙拳，但一般打不了几下敌人就会空中受身躲开；旋风脚具有吹飞属性，打击范围是一个扇面，攻击力不俗；而且敌人不能受身回避，是固有技中最强力的招式；扫堂腿的特点与滑铲基本相同，威力较低，不推荐经常使用。

投技与拆投

只有敌人才能防御、只有敌人才能随时使用投技是本作系统中的两大"不公平"；不过这也使本作中的投技和打击技没有了本质上的区别。敌方的投技大致可分为三种：可拆解的、可减小伤害的和不可拆解的，而拆解过程中还有能对使用投技者造成伤害的情况。拆解方法一般分为两种，一种是左摇杆的左右方向连打，一种是根据提示按特定的键，画面上的动作提示出现时间即为拆投的有效时间。因为游戏中有很多即使拆投成功也会有所损伤以及无法拆解的投技存在，因此对抗投技的最佳方案还是用侧闪或后翻完全回避。



基本招式

可以自由组合的基本招式是《神之手》中的魅力系统，要真正研究透彻非一朝一夕之事。大部分招式的取得方法是在商店的TECHNIQUES项目中购买，在关卡固有的宝箱以及消灭恶灵后出现的宝箱中也会得到一部分招式。获得的招式要进入菜单中的TECHNIQUES选项后才能进行设定。连按□为连续攻击，最多可设置6招为一个顺序循环。另外，还可以设置△、×、↓+□、



↓+△、↓+×五个单招，共计11招，只是所有设定的招式都不能重复。在连续攻击中夹杂单招的话，连续攻击顺序会停止，再按□的话又会回到第一招。

基本招式一览

一周目时，商店中的招式是随流程逐步出现的，二周目时除100号和101号招式外，所有招式都可以直接购买。☆表示一周目时只能在宝箱中获得的招式，二周目可以直接购买，★表示只能在二周目时购买的招式。48号和53号招式在购入两种寿司后分别取得，101号在关卡1-8打BOSS时，在其座位后的宝箱中取得，100号招式在关卡4-7打败手刀达人后出现的宝箱中取得。

序号	招式名称	价格	攻击力	属性
001	左ジャブ1	–	3	–
002	左ジャブ2	6000	6	–
003	左ジャブ3	10000	10	–
004	左フック1	–	4	–
005	左フック2	6000	9	–
006	左フック3	10000	15	
007	左アッパー1	–	6	–
008	左アッパー2	8000	12	–
009	左アッパー3	12000	20	–
010	左チョップ1	5000	9	
011	左チョップ2	9000	18	–
012	ストレート1	–	4	–
013	ストレート2	6000	8	–
014	ストレート3	10000	15	–
015	剛ストレート1	2000	8	–
016	剛ストレート2	8000	16	–
017	剛ストレート3	12000	24	–
018	右フック1	2000	5	–
019	右フック2	5000	9	–
020	右フック3	8000	14	–
021	右アッパー1	2000	5	–
022	右アッパー2	5000	10	–
023	右アッパー3	8000	15	–
024	右チョップ1	6000	10	–
025	右チョップ2	10000	20	–
026	エルボー	4000	10	–
027	回转エルボー1	5000	4,4	–
028	回转エルボ 2	8000	8,8	–
029	回转エルボー3	11000	12,12	–
030	右里拳	8000	4	破防
031	左里拳1	4000	8	–
032	左里拳2	7000	16	–
033	ワンツーパンチ	5000	3,4	–
034	パンチラッシュ・快☆	8000	4,4,6	–
035	パンチラッシュ・速	10000	5,5,7	–
036	パンチラッシュ・雷	14000	6,6,10	–
037	パンチラッシュ・射	18000	8,8,10	–
038	正拳突き	14000	16	可蓄力
039	マッハジャブ1	15000	3,3,3,3,3	–
040	マッハジャブ2	22000	6,6,6,6,6	–
041	ヒートナックル1	11000	8	破防
042	ヒートナックル2	14000	15	吹飞
043	寸刭	1000	25	吹飞
044	寸刭・改	22000	50	吹飞
045	Wハンマーパンチ	20000	16,24	浮空+吹飞
046	トリプルエルボー	13000	6,6,10	–
047	发刭	32000	60	防御不能+吹飞
048	ローキック1	–	6	–
049	ローキック2	6000	12	–
050	右回し蹴り1	–	12	–
051	右回し蹴り2	10000	20	–
052	右回し蹴り3	15000	28	–
053	左回し蹴り	–	18	–
054	左サイドキック1	–	10	–
055	左サイドキック2	10000	20	–
056	左サイドキック3	15000	30	–
057	右サイドキック	6000	16	–
058	左ショート・ニー	5000	9	–
059	右ハイ・ニー	11000	10	–
060	J・ニー	13000	28	浮空
061	水面蹴り	9000	6	上段回避
062	右后回し蹴り	13000	36	–
063	踏みこみ回し蹴り	12000	30	吹飞
064	ソバット	8000	12	破防
065	ダッシュソバット	12000	20	吹飞
066	逆フックキック	10000	28	–
067	とび后回し蹴り	9000	18	破防
068	とび后回し蹴り・改	10000	26	吹飞
069	酒打拳1	[illegible]	[illegible]	–
070	酒打拳2	[illegible]	8	–
07[illegible]	醉拳两手开☆	8000	8	上段回避
072	醉酒右拳	10000	8	破防

关于敌人的体形 普通敌人为轻型，高个子敌人为中型，胖子为重型。在前3级难度等级下，只有轻型敌人才会被蓄力后下段的浮空技打到可以使用旋风脚的高度，而飞扑、飞脚等招式的吹飞属性也只对轻型敌人有效。小矮子在任何等级时都具有轻型特征。

序号	招式名称	价格	攻击力	属性
073	背酔の拳	6500	18	上段回避
074	十字通背	10000	22	–
075	大扇拳	11000	19	浮空
076	南升拳	20000	23	浮空
077	右幻影拳☆	15000	15	上段回避
078	左幻影拳	12000	12	上段回避
079	酒乱三脚	7500	10,10,10	上段回避
080	泥醉倒脚	7500	25	上段回避+吹飞
081	片手倒立脚	11000	20	浮空
082	连环腿	9500	5,10	浮空
083	摆莲跳脚	10000	35	吹飞
084	醉拳踵落	10000	25	浮空
085	地翔连脚	90000	10,15	浮空+上段回避
086	サマーソルト	8500	14	浮空

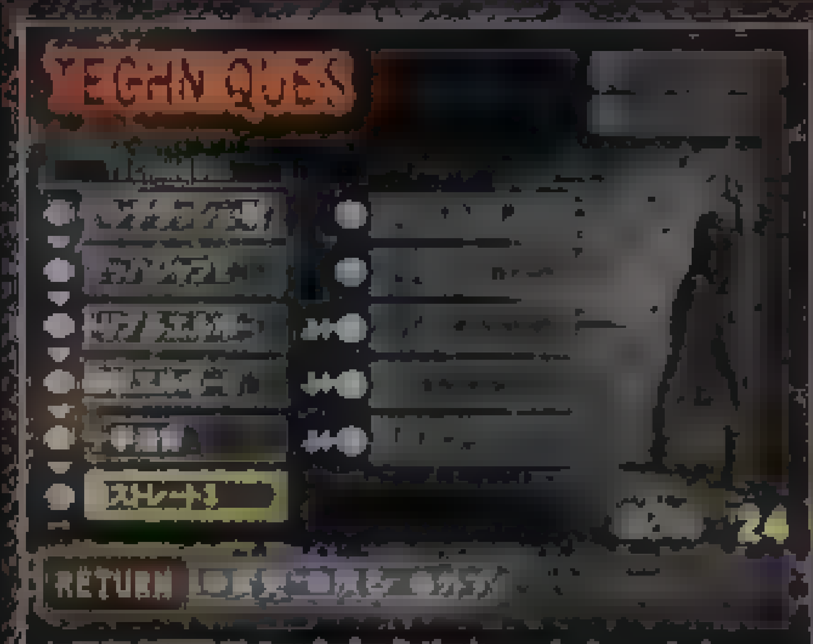
序号	招式名称	价格	攻击力	属性
087	ヒンタキック	8000	5,5,5	–
088	スリーサイド	10000	6,6,6	–
089	とび三段蹴り☆	18000	8,8,8	浮空
090	バックヒザ狙い	9000	25	吹飞
091	カンガルーキック	9000	15	浮空
092	アクロバットキック	12000	20,20	破防+吹飞
093	きりもみキック	–	25	吹飞
094	ガードブレイク1	–	2	破防
095	ガードブレイク2	8000	5	破防
096	タメ・アッパー1	–	6	浮空+可蓄力
097	タメ・アッパー2	8000	8	浮空+可蓄力
098	タメ・アッパー3	12000	12	浮空+可蓄力
099	タメ・アッパー4	20000	16	浮空+可蓄力
100	传说のチョップ	–	10	一定几率晕厥

序号	招式名称	价格	攻击力	属性
101	社长パンチ!!	–	10	增加气槽
102	ゴッドジャブ★	35000	20	–
103	ゴッドストレート★	40000	25	–
104	ゴッドフック★	45000	30	–
105	ゴッドアッパー★	50000	35	–
106	左ゴッドチョップ★	45000	28	破防
107	右ゴッドチョップ★	50000	30	吹飞
108	ゴッドエルボー★	55000	20	破防
109	ゴッドロウ★	35000	20	–
110	ゴッドナックル★	50000	50	防御不能+吹飞
111	ゴッドブレイク★	35000	25	破防
112	タメ・ゴッド★	100000	30	浮空+可蓄力
113	正拳ゴッド突き★	600000	40	可蓄力
114	ゴッド爆裂拳★	400000	100	可蓄力+防御不能

醒目！招式设置心得

即便在一周目，也有超过100种基本招式可供玩家选择，全部购买的话需要花大量时间去赚钱，所以这里胜负师会将自己对招式设置与组合的心得与各位分享。

因为连续攻击的招式很有可能被敌人防御，所以不少玩家会在第三或第四招时设置具有破防属性的招式，但个人认为这种方法比较消极，因为敌人虽然在受到两三次攻击后有很大概率进行防御，但破防类招式的不足在于出招速度和攻击力，在中后期的战斗中这些缺点就会显现出来，所以破防技最好设成一个单键，看到对手防御就出破防技。当然，这对玩家的眼力和反应要求会比较高。



浮空技和吹飞技在实战中的实用性很高（这里的浮空技指的并不是蓄力浮空技）浮空+吹飞结合的打法也要比以破防为中心的打法安全，在《神之手》这个HP稍纵即逝的游戏中，安全应该是放在第一位的，所以性能较高的浮空和吹飞招式各设一个单键，另外两个单键看个人喜欢，以速度不快，攻击力大，带属性的招式为宜。

至于连续攻击的设置部分，因为我习惯于浮空打法，这种打法单键便可实现，所以组合上主要考虑的是致晕的效率，特别是神之手解放后能够一次将强敌致晕，以造成较大伤害，因此我主要选择的是有多段判定的快速招式，虽然在威力上与单发的大威力技组合相比会有所损失，但因为晕厥是与连续命中的次数有关的，造成晕厥后追加特殊攻击的回报完全可以弥补这点损失。另外，在COUNTER时会击倒吹飞的招式（多为大威力的脚技）也不在选择之列，因为在打晕对手时可能将对手击飞，丧失使用特殊攻击的时机，显然得不偿失。而且多段攻击在破防后也更容易将对手打晕，对于习惯破防打法的玩家来说也值得推荐。



神之技

威力和效果各异的神之技大部分是在商店的GOD REEL项目中购买的，有几个也可在关卡中获得。一周目时商店中的神之技是随流程逐步增加的，二周目除情节中获得的“ゴッドインパクト2”外都可以直接购买。神之技的使用方法是按R1键，但并不是直接发动的，需要按R1键或推左摇杆的上下方向在转轮上进行选择。（注意转轮只会向一个方向运动）选择时间约为4秒，时间到时转轮所停的位置即为确实使用的神之技，按○键可提前发出，按×键可取消发动，如果时间到时所停位置的技名为淡色字，那么说明不满足条件，也不会发出神之技。选中“スカ”时会掉下个盆子砸中主角，同时会损失少量体力，但空血状态时就算被砸中也不会死亡；选中“ゴッド★土下座”时会向敌人跪拜，难度等级下降为最低，但会消耗1点神之技点数。神之技的等级与消耗的点数相同，点数只能靠战斗中获得的卡片来回复。

比较麻烦的是神之技的选择过程中，主角并不是无敌的，如果敌人的攻击已经在眼前了，那么选择很可能被打断。因此使用神之技一定要选择恰当的时机，最好不要把神之技做为保命的手段。当取得10个以上的神之技后，需要在菜单画面的GOD REEL中进行设置，左侧两排的神之技才会在转轮中出现。



キンテキ	1	50	单体技	初期	–	对男性专用技，可打出晕厥状态
ぴよハンド	1	80	单体技	2–4救下村民/购买	6000	将远处的敌人吸过来打晕
两断波	1	80	远距离技	初期	–	向前方发射纵向冲击波
ゴッドインパクト	1	90	范围技	初期	–	前方近距离浮空攻击
突神	1	100	直进技	初期	–	前方近距离吹飞攻击
打上げ花火	1	130	直进技	2–2救下村民/购买	6000	前方近距离浮空攻击
ゴッドジダンダ	1	140	单体技	初期	–	将敌人狠狠踩倒在地
ハリケーンチョップ	1	140	远距离技	购买	8000	向前方发射横向冲击波
タイフーンアタック	1	160	范围技	购买	9000	用旋风脚把敌人吹飞
武斗神拳	1	180	单体技	购买	6000	多段打击后将敌人吹飞
突神2	1	200	直进技	购买	10000	突神的强化版
1インチパンチ	1	200	单体技	购买	7000	近距离吹飞攻击
两断波2	1	200	远距离技	购买	12000	两断波的强化版
ゴッドジダンダ2	1	240	单体技	购买	8000	ゴッドジダンダ的强化版
蹴り岚	1	280	单体技	购买	8000	吊钢丝式的连踢，吹飞攻击
龙穿脚	1	320	单体技	购买	10000	佛山无影脚，有吹飞效果
天魔乱舞	1	400	单体技	购买	15000	连拳打击并吹飞敌人
ゴッドインパクト2	1	400	范围技	6–1情节自动获得	–	ゴッドインパクト的强化版
ゴッドチャージ	1	TensionUP	回复技	赌场宝箱内/购买(二周目)	30000	回复少量气槽
ワイルドピッチ	2	280	远距离技	初期	–	直线投球攻击，有爆炸效果
ドラゴンキック	2	400	单体技	1–3救下村民/购买	5000	一脚把敌人踢上天，没踢死时会飞回来
闪电手	2	500	单体技	3–4的宝箱内/购买	7000	连拳将对手打晕厥，但很难追打
ゴッド本垒打	2	700	单体技	5–1救下村民/购买	13000	一棒把敌人打上天，没打死时会飞回来
死连脚	2	900	单体技	购买	10000	有吹飞效果的四连踢，威力很大
ゴッド冥想	2	HP30%回复	回复技	[illegible]	15000	进入冥想状态，回复三成体力
真・ゴッドチャージ	2	TensionUP	回复技	赌场宝箱内/购买(二周目)	50000	回复大量气槽
ゴッドハンド	3	1500	远距离技	购买	[illegible]	如来神掌，强力直线攻击
真・ゴッド冥想	3	HP100%回复	回复技	赌场宝箱内/购买(二周目)	100000	进入冥想状态，体力全回复

注：类型中的“单体技”并不是绝对的只针对单体，当敌人之间距离够近时，部分单体技也可以打到两个甚至三个敌人。

神奇的取消操作 右摇杆的作用不仅仅是回避，还可以取消出招和收招的硬直，这是很重要的操作。比如在攻击时对手防御后反击或使出没有受创硬直的招式时，取消攻击并转为正确的回避方式可以避免受伤。受攻击和被防御弹开所产生的硬直也可以取消。

神之手解放



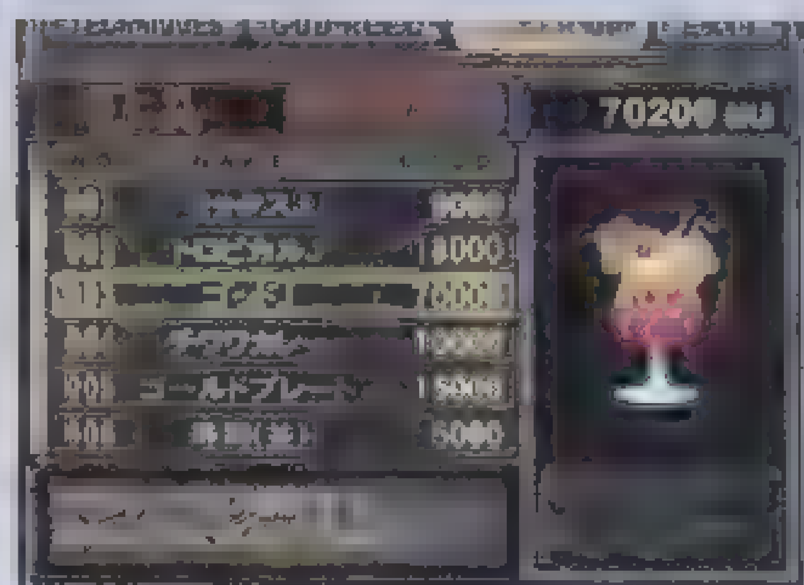
神之手解放(以下简称"爆气")是相当强力的攻击手段。在气槽(TP)达到一定量呈橙色时即可按R2键发动。爆气发动至收招动作后的一两秒内，主角都处于全身无敌状态，发动过程中攻击力和速度大幅上升，所有招式都具有防御不能属性，而发动与收招动作也有近距离的攻击判定，可将对手爆成硬直状态。

在游戏中，攻击、回避、挨打、挑衅、拆投等各种情况都可以增加气槽，相比只能靠道具回复的神之技点数，有无敌特性的爆气有更高的实用性和使用频率，只是在受创、晕厥、回避和攻击动作中是不能爆气的，游戏中有可能出现有气槽但在来不及爆气的情况下被一群人狂扁致死的惨剧。

需要指出的是，虽然气槽的长度可以增加，但是每次爆气耗费的气槽长度和持续时间是固定的，并不会一次把所有TP耗完。

能力提升

主角的基础能力可以提升4项：体力最大值、气槽最大值、神之技点数和连续攻击回数。这些全部都只能在商店的POWER UP选项中购买。在一周目时，每一大关可以购买的能力提升道具通常只有两种，(价格后的数字表示第几次购买)当ゴッドJ出现时才能将基础能力升至最大，当然，前提是有足够的金钱。进入二周目后，所有能力道具都可以直接购买。



序号	物品名称	效果	价格1	价格2	价格3	价格4
001	[illegible]	HP+20	9000	12000	15000	[illegible]
002	トロピカルJ	HP+40	18000	24000	30000	-
003	ゴッドJ	HP+60・TP+30	70000	-	-	-
004	[illegible]	TP+30	10000	15000	20000	25000
005	[illegible]	神之技点数+1	15000	30000	30000	-
006	寿司(并)	攻击回数+1	5000	-	-	-
007	寿司(特上)	攻击回数+1	10000	-	-	-

游戏画面图例



①难度等级
②神之技点数
③体力槽(HP)
④气槽(TP)
⑤动作提示
⑥过关必要道具
⑦雷达
⑧金钱数
⑨其他信息

注：⑦雷达中黄点表示敌人，蓝点表示村民，白圈表示道具，闪光点表示重要物品。⑨此处除了显示获得物品的信息，也是BOSS体力的显示位置。

难度等级

《神之手》十分特别的地方就在于游戏的难度会根据玩家的表现即时发生变化。难度等级从低到高分为1、2、3和DIE四级，难度等级槽蓄满时即增加一级难度。让难度槽增加的方法有很多，比如连续攻击命中、成功回避、对敌人正面挑衅、破防成功、迫使敌人受身、拆投成功等等；减少难度槽的方法很简单，就是挨打，特别是连续挨打或拆投失败时，难度槽降得特别快。(下跪的神之技咱就不说了)

难度等级的具体区别在于敌人的攻击意识、投技拆解有效时间、攻击力、使用招式的丰富程度等方面，1～3级的差别还说得过去，而Lv.DIE就像《鬼泣》中HARD与DMC难度之间的差距一样明显。敌人的攻击力高得令人发指，被一击从满血打成空血也不要感到惊讶，我方的气槽增加速度大大降低，招式属性还多了限制，飞扑、飞脚、063号等招式的吹飞属性对轻型敌人也无效了，下压腿和一些下压动作的浮空技在敌人站立状态下也不能浮空了，这令招式的使用和选择变得更加困难。



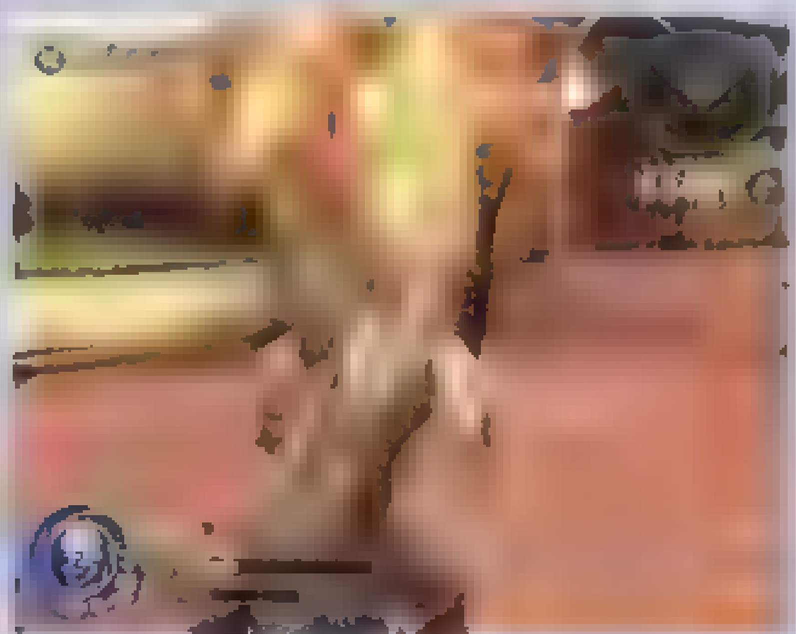
难度等级相关

游戏开始时可以选择两个基本模式，EASY模式神之技点数初始时为3点，难度等级最高为2级，受攻击时难度等级会下降。NORMAL模式下神之技初始点数为2点，难度等级可升至DIE，受攻击时等级也会下降。NORMAL通关后可选择HARD，HARD模式神之技点数也是2，难度等级固定为DIE，受到多少次攻击也不会下降，可以说是真正的挑战。

通过一大关时，在1级难度下每杀死1个敌人得100块钱，2级为150，3级200，DIE级300。(不接关可得50000的最高奖励)而菜单中有一项AVERAGE，是指综合评价，1级难度每杀死1个敌人得1分，2级2分，3级3分，DIE级5分，综合评价为总分除以人数，5分为最高分，也就是说HARD模式中此项一直为5分。

武器

《神之手》中可使用的武器分两大类，一类是肩扛式，比如木箱、木桶、瓦罐等，按○键举起，按×键投掷，举起时不能快速奔跑，不能做出其他攻击动作，投掷或受攻击后此类武器会碎裂，打碎后还有一定几率获得道具。还有一类是手持式，比如刀、棒、锤、火箭筒等，手持武器时可以快跑，但不能使用跑动技。此类武器都有耐久度，在攻击数次后会消失，手持式武器也可以投掷，威力相当可观。建议打几下之后就投出，这样可以提高武器的使用效率。在受到攻击时，手持式武器会掉落，但不会消失。《神之手》中的武器还是比较实用的，因为武器攻击力一般都比较高，所有武器攻击都不能防御，只是武器攻击范围狭窄，不适合一对二以上的情况。在不切换区域的情况下，落在地上的道具和武器都不会消失，这一特点可以利用。



道具

游戏中的道具分为金钱、食品、卡片和宝箱四类。

金钱有钱袋、钱币和金条之分，钱袋的价值有200、500、1000三种，钱币有200、500、1000、2000四种，金条价值3000G。二周目时，所以有金钱道具价值都会翻倍。

食品分为四种，樱桃回复15%的体力，桔子回复30%的体力，香蕉回复50%的体力，草莓为体力全回复。

卡片共有5种，白色、金色、深红色卡片分别回复1点、2点和3点神之技点数，另一种红色卡片取得后攻击力上升，所有招式防御不能，画有美女的卡片是回复气槽的，回复量即为爆气一次的消耗量。取得美女卡的另一个作用是可以欣赏女主角的一些原画，在菜单画面按L1或R1键即可观看，一共24张。

宝箱会在固定位置或打倒恶灵后随机出现，打开宝箱后有可能出现各种道具，但新的基本招式和神之技只会出现在宝箱中。道具可在固定位置获得，也会在可破坏的箱子或死去的敌人身上随机取得，而随机道具占了大多数。



▲[illegible]同时出现两张美女卡的情况，得过24张以后美女卡依然会出现。

社长拳实战运用 101号社长拳有增加气槽的宝贵属性，只是出招和收招都很慢，很多人认为是鸡肋，但[illegible]能变废为宝，具体[illegible]是在对手有较长的出招硬直或晕厥时使用社长拳，在命中瞬间推右摇杆取消收招。如果对手的回击比较[illegible]，[illegible]在出招[illegible]取消[illegible]避免受创。

赌场

《神之手》中主要的迷你游戏是经典的赌场。对于在战斗中赚钱速度并不太快的本作来说，赌场有它存在的必要。赌场共分为6个内容，以下会介绍各部分内容的游戏规则或作用。

VIDEO POKER

位置在赌场一楼左侧，分为100、300、500、1000四种最大注额。这一项目的规则类似于“德州扑克”或“美国沙蟹”，以五张牌的特定组合来计算赔率，玩家下注(BET)后会拿到5张牌，之后可以换一次牌，选择HOLD即指留下想要的牌，换牌(DEAL)后如果牌面为特定组合，那么还可以玩两次猜大小(BIG or. SMALL)。猜大小时会先亮出一张牌，(A最大，2最小)当你认为下一张牌会比这张牌大时就选BIG，小就选SMALL，猜错奖金归零，两张牌点数相同为平局，猜对奖金翻倍，两次全对就是4倍。因为8倍、10倍牌面的出现几率并不太低，猜大小只要根据概率大小来猜也不会遇到太多“4猜大却开2、3”这样的情况。加上赌场中无敌的S/L大法，这一项目的赚钱速度还比较稳定，推荐。

组合名称	赔率	组合说明
ROYAL FLUSH	50倍	相同花色的10 J Q K A
STRAIGHT FLUSH	20倍	相同花色的顺子
FOUR CARDS	15倍	有四张相同点数的牌
FULL HOUSE	10倍	三张加一对相同点数的牌
FLUSH	8倍	五张牌同一花色
STRAIGHT	6倍	五张牌顺序相连(顺子)
THREE CARDS	3倍	有三张点数相同的牌
TWO PAIR	2倍	有两对点数相同的牌



奖品宝箱

位于赌场一楼最里侧，由一个保安看守，共有三个，但事实上开哪个都无所谓，这些宝箱都可以重复开启。开宝箱需要奖品交换券，也就是要在老虎机上转出三个礼盒。奖品宝箱里可以获得三种东西，一种是招式或神之技，一种是钱(2000或3000)，还有一种是气球(也就是什么都没有)，招式和神之技的取得顺序是：034号招式“パンチラッシュ·快”→089号招式“とび二段蹴り”→神之技“ゴッドチャージ”→神之技“真·ゴッド冥想”→神之技“真 ゴッドチャ ジ”，在第三大关时就可以全部取得，之后再开启奖品宝箱只会取得钱或气球。开奖品宝箱是件相当麻烦的事情，转出交换券的概率低不说，还不能出去存档，要存档就要放弃交换券，宝箱里的东西还是随机的，花一个小时转出一张券却开出一个气球的情况也很平常。招式和神之技二周目都可以直接购买，所以在一周目时不必太执着。



注意，二周目时可以在商店里得到游戏音乐欣赏的A部分，而在奖品宝箱里可以开出B部分，这些音乐可以在商店大门右侧选择欣赏。

BLACKJACK

位置在赌场一楼内部左右两侧，分为300、500、1000、2000四种最大注额，与VIDEO POKER一样，不同注额在一周目时会随游戏进程逐渐开放，二周目一开始就会完全开放。

BLACKJACK就是“21点”，玩法是与庄家比点数大小，2～9按实际点数，10、J、Q、K都算10点，A可算1点也可算11点，所有牌面点数相加为21点时最大，超过21点就算爆掉，即判输。



下注后庄家和玩家各发两张牌，庄家有一张牌面朝下，玩家根据牌面点数相加情况可选择要牌(HIT)、不要牌(STAND)和只要一张牌但下注加倍(DOUBLE DOWN)。玩家选定后，庄家开牌，如果其点数不超过16点就必须再要牌。双方点数相同即为平局，注金归还，玩家大于庄家可获注金的等额奖金，如果以BLACKJACK(两张牌即为21点)状态获胜，可得1.5倍奖金。BLACKJACK赔率太低，不推荐用来赚钱。

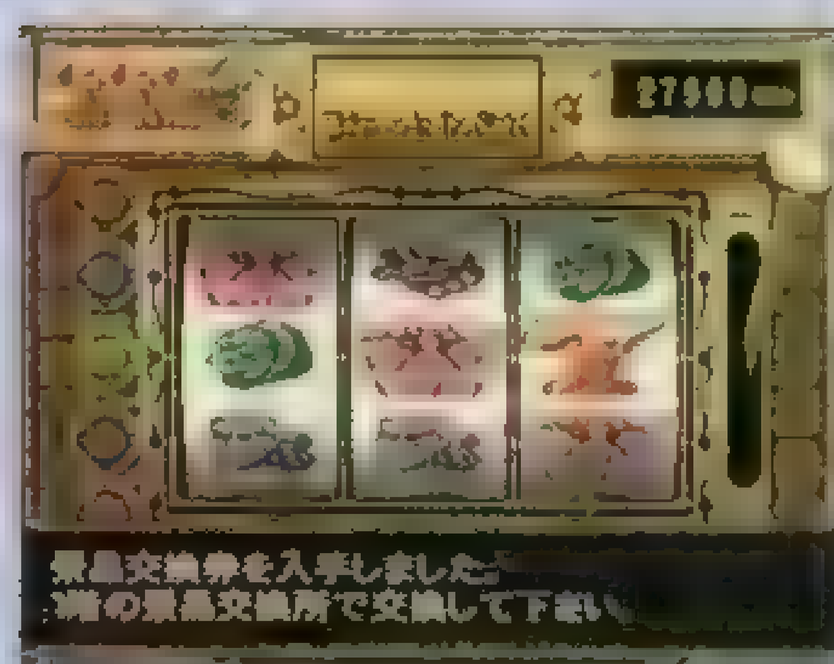
牢笼

只要在赌场里攻击任何人，就会被赌场里的保安大哥抓起来带到牢笼里，之后会与保安展开男人之间的较量。保安的攻击力很大，但是就算被他打死也不算GAME OVER，只是会变成空血。如果能力足够的话，要打败保安亦非难事。打败他后，主角的体力会回复到战斗前那么多，所以就算有所损伤，只要最后能胜利也无大碍。胜利后并不会获得任何奖励，因此还是不要惹是生非殴打群众为妙。



SLOTS

位置在2楼和3楼的房间内，3楼需要有10万块钱才有资格进入。SLOTS就是老虎机，在九宫格的横线或斜线上转出三个相同图案便可获得奖励。二楼每注100，三楼每注300，一次最多下三注，下一注只管中间一条横线，下两注管三条横线，下三注管三条横线加两条斜线，按□键下注，左摇杆或○键为拉动把手。二楼的老虎机为自动停下，三楼的需要自己按□△○把三条图案手动按停。在三楼的老虎机中转出FEVER，可提高中奖率。即便如此，老虎机的运气成分也太高了，奖金额又比较低，因此基本不适合用于赚钱。



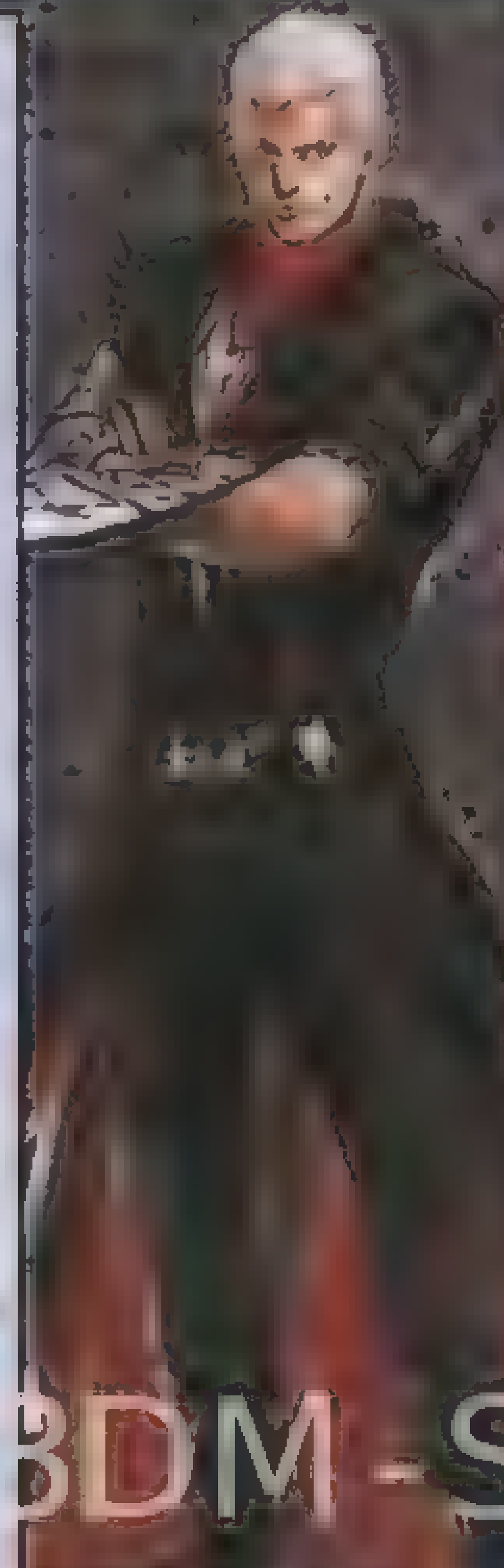
▲三个礼盒，老虎机最大的价值就在于此。

转出图案	二楼	三楼
三个7	10000	50000
三个BAR	5000	10000
三个头像	700	3000
三个礼盒	奖品交换券	奖品交换券
三张鬼脸		FEVER确率上升
三个骷髅		FEVER状态消失

CHIHUAHUA RACE

在商店右侧酒吧老板处可以参加吉娃娃竞速比赛。其实这就是普通的赛狗，只是每次只有5只狗参加，而玩家只能对其中一只狗下注，每只狗都有不同的赔率，一般来说，赔率越低的狗实力越强。下注额分为500、1000、1500、2000四种，一周目随流程才会令注额加大，二周目一开始就可以任意选择。因为只有在下了注的狗获得第一名时才算玩家胜利，概率并不是太高，而较为漫长的比赛过程又不能进行任何控制，虽然可以尽情S/L，但是这依然不是快速的赚钱之道。





爆气连技组合推荐 037→040→046→029→074→0[illegible]7是比较带北较普梦的爆气连技，威力还可以，而且有逐渐向前移动的特点，不会因为敌人的体形不同而打不到，在气槽耗尽前敌人必晕厥。大家也可以把自己发现的强力组合发过来与大家分享。

斗技场

斗技场在赌场大门的右侧，内有试技场和斗技场任务两个部分。试技场的测试对象是一个木人，它的攻击并不会造成伤害，玩家使用神之技时也不会损耗点数。停止测试时，体力、气槽、难度等级都会恢复到测试前的状态。

至于斗技场的任务，一周目共有40个，是根据流程逐渐增加的。每个任务都有固定的赏金，但赏金只能拿一次，一周目完成全部任务可获得15000再加50000块钱的特别奖励。二周目一开始就可以选择全部一周目任务，并增加了10个难度DIE级的新任务，基本上都是游戏中最难对付的BOSS，而且场地中没有任何补给品。完成这50个任务之后，会出现第51个任务，这个任务会让你真正了解"人最大的敌人就是自己"这句话的含义。

完成最后一个任务，可以在商店中间的电视机里观看游戏的三段预告片(通关后可以观看ENDING)。由于篇幅关系，斗技场部分的研究我们会放在下一期，而且相信参看了系统详解和以下流程部分，各位玩家应该可以得到一些战术参考，稍加尝试便可解决大部分的任务。另外，挑战任务在一周目时最好是在游戏的后期，此时基础能力够高，一些简单的任务可以轻松搞定。二周目时因为一开始就能购买所有想要的东西，赚钱就显得更重要了，买齐所有能力和必要招式后挑战斗技场任务才是王道，基本流程只在一周目时才有难度。



▲这里出现了一个拼错单词的BUG。

一周目流程指南

《神之手》的流程共有9大关组成，每关分为了数量不等的区域。游戏方式接近于清版过关的ACT，死亡时可以无限接关，接关后体力加满，气槽、神之技点数与刚进入此区域时相同，难度等级为死亡时等级。一周目游戏时间一般在15小时左右。

1-1 一切开始的地方

要点 ①在熟悉操作的过程中注意活用右摇杆回避杂兵攻击，尽可能形成一对一的局面，被围攻会非常被动。用前冲□或前冲△将敌人吹飞(DIE级时只有COUNTER才可以吹飞)，这样可以将敌人分散开。②接近倒地的敌人后可多尝试使用下劈腿浮空接旋风脚，回报很高，但对胖子不能用这招。③离胖子较远时，他会使用本田的突进头撞，只要靠近他就不会使用这一招。④右侧屋子的后门处有个拿棒子的家伙埋伏在那里，小心被偷袭。⑤在空地处救下一个被欺负的村民，再到起点旁的屋子里找他，他会随机给一个道具表示感谢，之后救下村民都可以去找他们要谢礼。注意攻击敌人时不要波及村民，他们是会被打死的。⑥消灭一个坐着的杂兵后，会有蓝色恶灵出现。这种恶灵的速度很快，会使用瞬间移动，所以很难连续对其造成伤害，此时爆气或使用神之技会轻松很多。恶灵的投技不能拆解，但可以在QTE有效时间内按○键反击，离恶灵较远时他会发射光弹，要用侧闪来回避。⑦打死出口处的胖子会有恶灵出现，不爆气的话可利用附近两个杂兵手中的武器来对付。



CHECK 奇怪的石像

有村民和三个杂兵的空地上有时会升起一座石像，过一段时间又会缩回地里。(之后的关卡中也会遇上这种石像)打破石像会得到道具，一般是卡片，但石像往往要打很多下才会打破，如果有敌人在场，那最好不去理会。



1-2 俺的右手是神之手

要点 ①去商店买些道具提升自己的能力，钱不够的话可以去赌场用S/L大法赚一点，之后每过一大关首先要做的都是这件事。②消灭一开始的三个杂兵，会有一定几率出现拿刀的绿色恶灵，在距离远时会他会旋转着冲过来，要用侧闪回避，想速战速决还是爆气最实在。③把敌人逼下悬崖可造成直接死亡。④消灭任意一个胖子，上方就会放下装有敌人的吊篮，此时可以不理会他们，直接走上吊篮过关。之后的关卡中也有很多不需要把敌人全部消灭的场合，如果把握不大，不妨直接过关，避免不必要的战斗。



黑精灵的挑战1 在2分钟内全灭敌人

在桥的左侧有一只黑精灵，与她对话便可以进行挑战。敌人共三批7个，前两批都是3个，无非是普通杂兵和一个胖子，不难对付。第三批只有一个，是个手持狼牙棒的高个儿，攻击力极高，推荐使用神之技キンテキ把敌人手里的棒子踢掉，再捡起武器一通狂殴即可。



1-3 恐怖!有毒的吉娃娃

要点 ①被吉娃娃狗咬后中毒的村民是可以不理会的，不过见死不救非英雄本色，而且还能得到免费的2级神之技"ドラゴンキック"。(这个才是主要目的，呵呵)②解药在一个会满场地跑来跑去的小矮子手里，利用右上方的雷达找寻亮点就能知道他的方位了。将其打倒后用下劈腿浮空旋风脚可以一口气解决掉。③时间拖太久，村民会死亡。



黑精灵的挑战2 在1分钟内拆毁汽车

在出口的铁门右侧又有一只黑精灵，这次的挑战是Capcom经典的拆汽车。车子要打左右车门、车头、车尾四个部分，要打到拳头标志消失方可。多使用现有的攻击力较大的招式进行组合，不然可能会来不及。

1-4 秘密仓库里的[illegible]作

BOSS 变态兄弟

敌方主要招式	我方对策
跳起飞脚	及时后翻回避
一人用旋风投将一人投出	原地闪避或侧闪
打击要害的单人投	用后翻回避
双人合体投技	用后翻回避

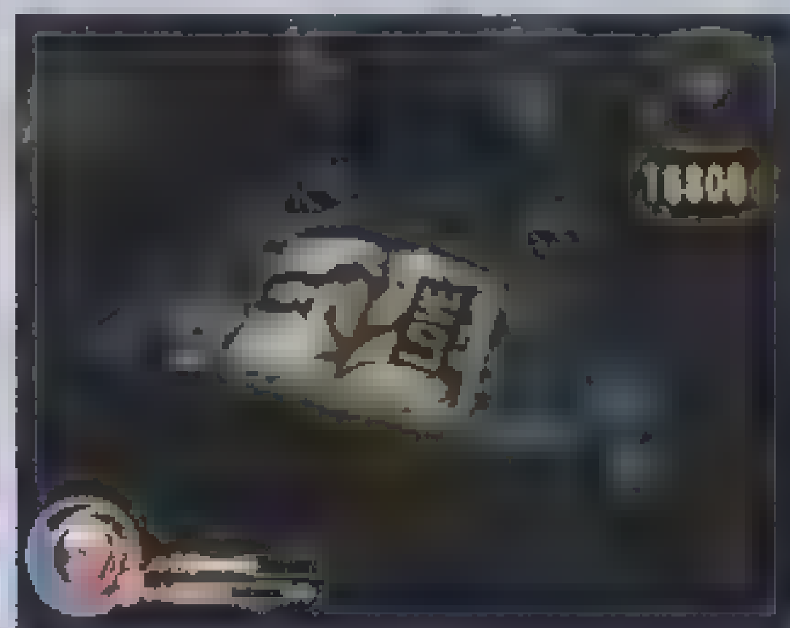
战术 游戏中第一场BOSS战，当然之前还要应付一些杂兵。此时也正好可以蓄一些气槽，并可以把场地中的箱子砸碎，如果其中有一些食物或加神之技点数的卡片会对战斗十分有利。如果准备充分，可在两个BOSS靠在一起或使用旋风投时，用刚刚获得的神之技ドラゴンキック一脚蹬下两人(空中合体时)，之后爆一次气就能消灭其中一个，BOSS落单后就不足为惧了。


▲百裂拳和百裂脚有时可同时命中两人。

醉拳通背三连击 070→073→074可以说是一对一时的超强组合，打三下取消打三下取消的方法可以把大部分敌人(包括恶灵和部分BOSS)都活活屈死。只是一周目时要形成这样的组合得在中后期，而且在一对多以及对付会闪避或无硬直的敌人时还是有局限性。

1-5 潜入！艾尔维斯的豪宅

要点 ①要得到三个十字架才能打开二楼被封印的大门。②第一个在一楼一个有一些罐子的房间内，打倒一个敌人便可得到。此敌人变为恶灵的几率很高，打击艾尔维斯的石像会落下一本美女杂志，看后气槽可加满，刚好能用来对付这个恶灵。③第二个在一楼的展览厅，里面有不少敌人，需要全灭才能得到十字架，可以打得保守些。这里会出现大批的小矮子，要小心他们使用插屁股投技，因为不能拆解，可以引他们被自己丢的炸弹炸死。④第三个在二楼的一个杂兵身上，杀死杂兵后出现恶灵的几率很高，要注意一下。⑤这里可以救下两个女村民，她们会逃到一楼去，记得去拿谢礼，不必客气。



1-6 打倒！艾尔维斯

BOSS 艾尔维斯



敌方主要招式	我方对策
蓄力滚动拳	侧闪回避
蓄力突进掌	侧闪回避
滚动肩撞	向侧面跑开
突进头撞	看准时机侧闪
铁头功	提前后翻回避
原地跳起重压	后翻回避
吐出浓烟	连续后翻或跑开
铁山靠投技	摇杆快速连打可拆解

战术 这个胖和尚是游戏中第一场硬仗，因为此时好用的技巧并不多，所以要看准时机破防，这样可对BOSS造成连续伤害，比较容易打出晕厥状态。突进头撞的起始动作是金鸡（猪？）独立，之后发动速度很快，有时还会连撞两下，要小心提防。椅子背后的宝箱里有101号招式"社长パンチ！"，不要忘记拿了。

2-1 恶魔的危险游戏

要点 ①商店中有新东西可以买了，建议买下091号浮空技"カンガルーキック"，并设定在一个单键上。对轻型敌人用这一招后可以直接连上↑+△的旋风脚，战斗会轻松不少，但注意附近有敌人干扰的话，不要急于使用旋风脚，不然很容易受伤。②来到敌占区，这里需要得到两把钥匙，消灭敌人后就会落下。③敌人中出现了女性杂兵，她们的鞭子攻击距离长，打耳光的投技不能拆解，但比较容易被浮空，可优先解决。④远处有敌人在开炮，虽然命中率很差但最好不要总在一个地方站着。⑤火堆是有攻击判定的，可以把敌人打到火里去。⑥第二区域需要三把钥匙，也是杀死敌人后掉落，没什么特别的。



2-2 活人花火派对

要点 ①恶党们还挺会玩儿的，要把一个村民当烟花放了，按○键可以踩灭燃烧的导火索。②杂兵手中的火把是不错的武器，可以用来对付胖子。③消灭全部敌人后，可以得到神之技"打上げ花火"。

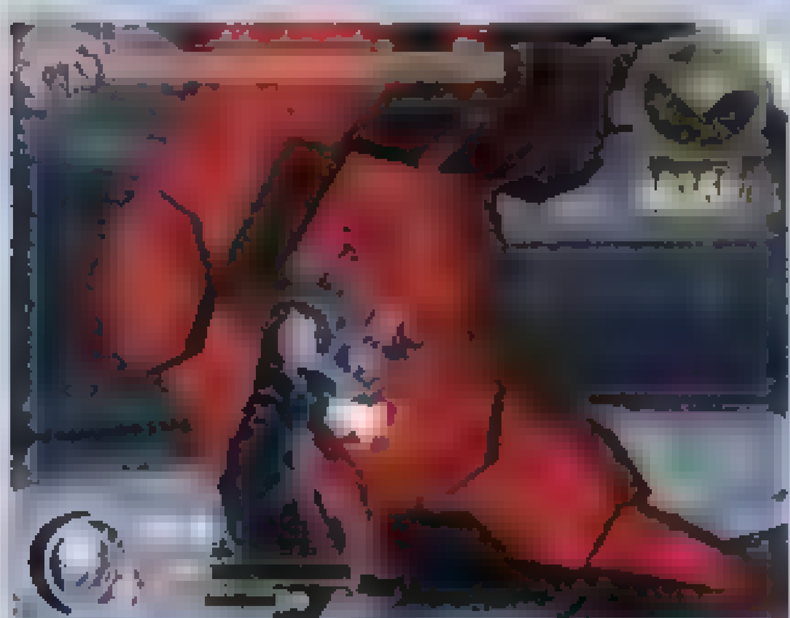
黑精灵的挑战3　在2分钟内消灭全部敌人

第二区域起点右侧有一只黑精灵，这里的敌人还是3批7个，但配置强了不少，不过只要使用浮空旋风脚就能把轻型敌人踢出场外，便可以专心对付胖子和高个子敌人了。总体来说，这一项挑战还是比较简单的。



2-3 巨型起重机

要点 ①石柱上两个飞刀手要打断石柱才能攻击到他们，当敌人发出叫声时要立即做出回避反应。比较简单的方法是从起点右侧的楼梯上去，用木桶砸下一个飞刀手，然后分别消灭。②第二区域有两个大爪子的起重机，可根据爪子的阴影躲开其攻击。③爪子放下时才能对其造成伤害，可拔起四周的路灯来打，威力惊人。④来到第二层，打开怪脸门栓后要与一个镰刀手一对一。这个家伙速度快，招式持续时间长，如果之前还有没用完的路灯可以抄一两根来对付他。



CHECK 怪脸门栓

怪脸门栓需要连续攻击，直到脸变得通红后才会打开，但在攻击过程中，门栓会进行反击，用原地回避或后翻都可以躲开，在之后的关卡中也会遇到这样的怪脸门栓。

2-4 危险！机关重重的桥

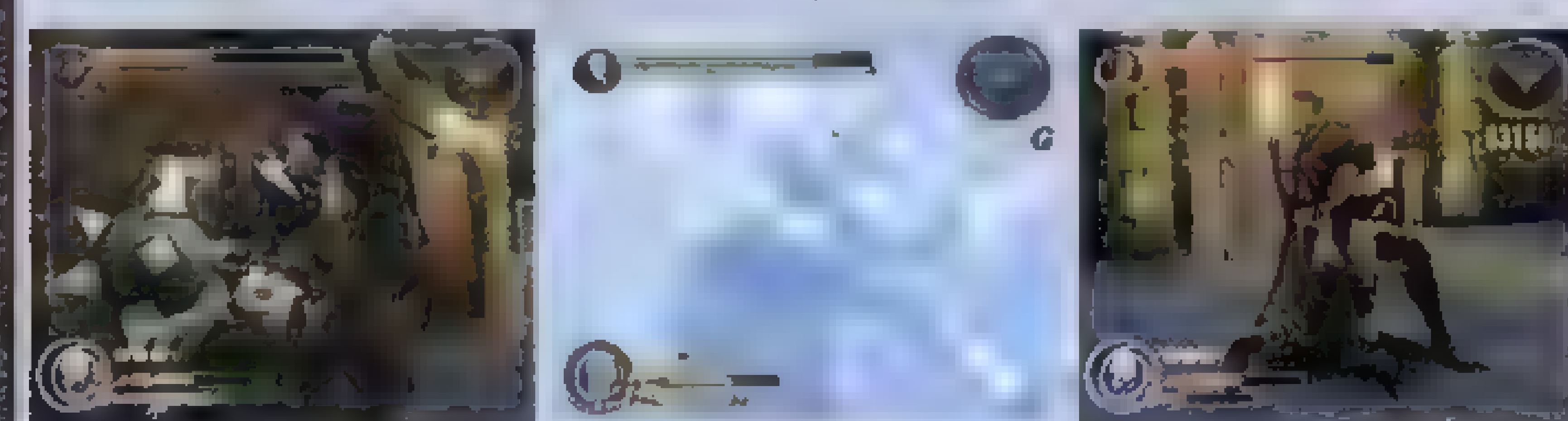
要点 ①起点左侧有一个机关，打开后可以看到下方有敌人欺负一个女村民，站在上方在敌人跳上来时将其打到下层，如此反复可毫发无伤。②救下女村民后，可以得到神之技"ぴよハンド"，这招做为致晕技比キンテキ好用，距离远，也不分男女。③桥上有三个发射飞箭的机关，但不足为惧，因为有足够的空隙来回避。④之后遇到的杂兵还是可以利用两层地形来打，这个比较安全的方法在今后也时常会用到。

2-5 恶之三人组登场！

BOSS 恶之三人组

敌方主要招式	我方对策
牛角冲顶（牛头）	看准时机侧闪
纵向冲击波（牛头）	侧闪回避
风魔镖（刀手）	连续使用原地回避
两下水面斩（刀手）	全程后翻两次
鞭子投技（鞭女）	不能拆解，后翻回避

战术 恶之三人组中的两人曾砍掉过主角的手，这仇人相见分外眼红。三个BOSS是依次出场的，可以说他们分别是胖子、飞刀手和鞭女的强化版本。对付牛头大胖很简单，先用浮空技，再用"给帮主灭火"猛踩，他站起来就再浮空再踩，可以让他完全动不了。比较难对付的是第二个家伙，推荐方法是在其攻击间隙用浮空技，等他倒地后用下劈腿接旋风脚，BOSS可能会回避，但命中的话收益不俗，还可以接近后再次使用下劈腿，连续命中几次就会让BOSS晕厥，这个方法比一拳一拳磨更有效。鞭女比刀手要好对付，同样可以以下劈腿旋风脚为主轴。



2-6 眼前的悬崖

要点 ①这一区域一开始要先把两块大石头打向地面的机关处，这样大门就会打开。②接下来是一个三层结构的高墙，另外杂兵大都可以居高立空，又有高低差战术可以利用，所以比较容易应付。

黑精灵挑战心得 在挑战中失败并不算死亡，只会退到黑精灵面前，此时体力、气槽、神之技点数、难度等级均会恢复到进入挑战前的状态。利用这一点，如果在挑战中因失误损失不少，可以自杀后再挑战，以最佳状态取得胜利对之后的进程会有帮助。注意，难度等级会影响奖金的多少。

2-7 再战艾尔维斯！

BOSS 艾尔维斯 第2形态

敌方新招式	我方对策
有跟踪效果的烟圈	用快跑绕场跑
原地喷出火焰	后翻离开射程
除防御外还会闪避	及时后翻以免被反击

战术 在与艾尔维斯再次交手前，要先解决两个飞刀手，还是用旋风脚的打法，顺便打破场地周围的墓碑看看有什么好东西，但时间不能拖太长，不然BOSS是会跳下来加入战斗的，一对三就很不利了。艾尔维斯的第二形态新招不多，打法与之前比较近，适时使用破防技可以让BOSS很快进入晕厥状态。只是BOSS有时会闪避后反击，要用浮空技的话可先用前冲△把BOSS踢硬直了再用浮空技，这样会保险一些。



3-1 大人的游乐园

要点 ①根据现有财力购入威力较大的招式，推荐购入有吹飞效果的063号招式"踏みこみ回し蹴り"，设在一个单键上。②游乐园的新敌人有使用血滴子的中型女性杂兵，她的帽子和回旋镖一样会飞回，用连续原地回避可以应付；另一种是小丑，打法与一般的胖子相同。③敌人如果变成恶灵，那么会出现新的红色恶灵，这种恶灵全身长刺；不宜连续进行近身打击，需要有经常使用后翻的觉悟，红恶灵的远程攻击与绿恶灵相似，也是直线冲撞，但回避难度要大一些。④前方的迷宫地形并不复杂，沿路会有杂兵迎接，刚好可以用来分辨哪条路没有走过。⑤魔术箱机关要等它停下来才能攻击，打碎后会有道具落下。⑥出迷宫后要打倒一个穿着蛇皮花纹的男子才能得到钥匙。蛇皮男子的突进拳距离比较长，要小心。



黑精灵的挑战4 在2分钟内消灭全部敌人

进入迷宫之前往右侧分支走到底可以看到一只黑精灵，依然是消灭七个敌人，第一批是小丑加两个轻型女杂兵，第二批是血滴子加两个女杂兵，轻型杂兵除了用旋风脚外，还可以连续使用063号招式快速清除，但最高等级时不能任意吹飞敌人，第三批是一个男性机器人，体力较多，如果时间上比较吃紧，还是用爆气或神之技来解决吧。



3-2 谜之蒙面男现身！

BOSS 谜之蒙面男

敌方主要招式	我方对策
抓住主角的脚后连投	摇杆连打挣脱 BOSS[illegible]
推倒主角后跳起重压	根据提示按键回避 BOSS倒地
桑吉尔夫的移动旋风掌	连续使用原地回避
前冲一步后跳起飞腿	后翻或侧闪，距离不能太近
背对对手时后蹬腿	后翻，或不接近



战术 摔角手装扮的大猩猩擅长投技，被投技命中虽然可以拆解，但会受到一定程度的损伤，所以还是不要使用近身连续攻击的战术。浮空后连踩虽然回报不高，但还比较安全，加气槽也不慢。猩猩体力较少时会召唤小矮子出现给它送香蕉，不用客气，抢先把香蕉吃了就行了。

3-3 夏浓的舞蹈学校

要点 ①大批的敌人和村民在跳舞，不管他们，拿起身边的火箭筒先消灭几个敌人再说。②左前方的门打开后，去找到一个红白相间的小亭子，那里会有一个把手，扳下后就可以去打开怪脸门栓了。

3-4 恐怖的联欢会

BOSS 迷你五人战队

敌方主要招式	我方对策
风车拳（俗称：王八拳）	连续后翻回避
前冲一步后跳起飞脚	连续后翻
双人组合无敌风火轮	看准时机后侧闪
激光枪或站成一排开枪	侧闪或向侧面快跑



战术 极其恶搞的特摄片五人组。他们落单时其实很水，但因为人多，让玩家很难专心应对，所以可趁三人集中时使用神之技ドラゴンキック，运气好的话可以造成一死两重伤。此时如果还能爆一次气，使用打三四下接浮空技，再打二四下再接浮空技的攻击组合能一口气解决两个重伤的。还剩两个就不足为患了。被这些小矮子打中很容易晕厥，一定要及时摇醒，以免连续受创。打倒的BOSS身上一般都会出现回复道具，如果没能一口气解决两三个，那么这些道具会很宝贵。



要点 ①打败五人战队后，前面会玩一个将船发射的炮弹打回的迷你游戏，只需按炮口上的键位标志依次按键即可。②上船前有一个拿狼牙棒的家伙，不要在倒下的杆子上与他纠缠，会很不利，可以把他打下水。③船上的箱子里隐藏着戴爪子的小矮子，宝箱里有钥匙和新的神之技"闪电手"。

3-5 重回舞蹈学校

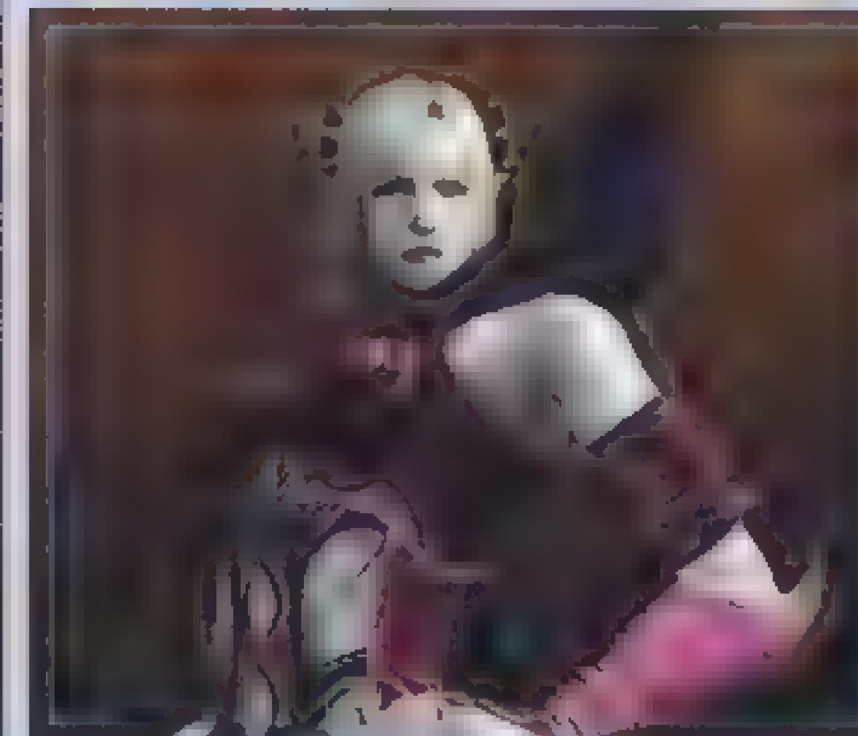


3-6 狗狗王国

要点 ①3-5只有两个飞刀手，而且可以不用理会。②3-6没有战斗，只有一群可爱的吉娃娃。

3-7 夏浓的演出

BOSS 夏浓



敌方主要招式	我方对策
[illegible]	后翻回避
魔法棒连续旋转	后翻并保持一定距离
会把人变狗的爱心	横向跑开
横向发出一堆爱心	连续原地闪避
纵向发出一堆爱心	侧闪回避
把主角扑倒后亲嘴	摇杆连打挣脱

战术 "女王"夏浓的攻击力很高，但招式都不难回避。发射爱心时都可以用攻击将其中断，还可以利用地形来抵挡。中招变成小狗时不用着急，连续向后闪避即可，过一会儿就能变回原样。魔法棒出招时受攻击也没有硬直，耐心等她收招后再攻击。只要注意回避，近身连续攻击并破防或下劈腿接旋风脚的打法都有效。马戏团笼子里有不少好东西，包括087号招式センタキック，但要拿的话就要消灭一个蛇皮男和一个血滴子，蛇皮男必变恶灵，还是有点难度的。因为BOSS本身不难，可以将爆气和神之技在笼子里用掉一些。

爆气的效率问题 发动时最好能把敌人爆硬直了，离太远还要走过去再开打，浪费时间。爆气技[illegible]，如果能使用连打三四下的[illegible]攻击会比较划算，因为可以加长爆气的有效时间，结束前使用蓄力攻击也一定会等攻击结束爆气时间才算结束，也是不错的选择。

4-1 直径1公里的蜘蛛



要点 ①买下081号招式“片手倒立脚”做为主力浮空技。视手头金钱，再购入几招有多段判定的招式放入连技中用于衔接。②女性杂兵的衣服换了，但换汤不换药，还是老打法。片手倒立脚的隐藏属性为上段回避，有此神技，要浮空对手简直易如反掌。

4-2 机器人，大逃跑!

要点 ①大蜘蛛的内部都是机器杂兵，但打法与普通杂兵相同。②中间水槽里有一个村民，但无法解救。

4-3 大姐姐的吻



要点 ①这一小关相当于一个迷你游戏，只需举起身边的木箱砸死对面欺负一个女村民的几个机器人，并让女村民有机会放下吊桥就行了。因此不要急于破坏身边的木箱，以免数量不够。

4-4 无论如何都想要神之手

BOSS 恶之三人组

战术 砍手党三人组又来了！虽然用的都是老招式，但这次是三个人围攻主角，难度大增。鞭女一开始会每隔一段时间下场骚扰，而牛头和刀客中后者比较难对付，所以应集中力量先消灭刀客。如果在之前救下大姐姐，那么气槽应该是满的，场地中会有一张美女卡，两次爆气加一个神之技就可以解决掉刀客。鞭女因为吃下劈腿旋风脚战术，可以再拿她开刀，场边有不少道具，不必太节省，危急时也可尝试放神之技。只剩一个牛头时，那就是普通杂兵的难度，连续浮空狂踩就行了。



4-5 我和你都是傻瓜

要点 ①红色的高个子机器人有一招飞行冲撞，注意及时侧闪。②打开机关来到2楼，这里有一些“制饼机”，看阴影躲开重压，然后再一一击破。固定不动的制饼机后面有三个开关，全部启动后会有一扇铁门打开。

黑精灵的挑战5 在2分钟内拆毁汽车

进入铁门就能看到一只黑精灵，这次拆汽车的时间其实比第一次要充裕得多，只是会有一些杂兵干扰，建议还是把杂兵全部清除后再安全拆汽车。有一个杂兵手中拿着锤子，优先解决掉，然后拿起锤子对付肌肉男，会十分轻松。



4-6 铁桥上的流行秀

要点 ①扳下铁桥上的开关，随着吊桥放下的还有一些跳舞的敌人。箱子里的火箭筒可以在人多时使用。②女机器人体力少时会冲过来自爆，把她浮空后踢远就行了。③第三批5个女机器人可边退边打，两个油桶也可以利用起来。

4-7 电流爆破死亡比赛

要点 ①这一区域有两场笼斗。第一场的重点是会出现一个蛇精一样的恶灵，手中拿着一把三叉戟，攻击力很高，远距离时还会发射激光。在一对一的情况下，尽量贴近恶灵，这样他一般只会使用横扫，连续使用有上段回避效果的081号“片手倒立脚”，很快恶灵就晕厥了，两个回合就可以将其解决。恶灵偶尔会使用不能拆解的投技，注意及时后翻。②第二场笼斗笼子上通了电，所以不能碰，但可以想办法敌人打到笼子上。③拿着恶灵掉下的三叉戟，基本可以撑到手刀达人出现。手刀达人使出手刀时受攻击就没有硬直了，所以要有警觉地后翻回避。利用场地中的箱子可以把手刀达人砸到笼边享受电疗。



4-8 另一个人的神之手

BOSS 魔之手

敌方主要招式	我方对策
两断波	侧闪回避
ハリケーンチョップ	原地闪避
突神	[illegible]
天魔乱舞	后翻并离开一定距离
[illegible]	后翻，但很难回避
消神后乱打，投技判定	按键快速连打

战术 做为神之手的对立面，魔之手拥有很多神之手的技能，除了各种神之技，其普通攻击也都是主角可以使用的招式，不过他却是游戏中最容易对付的BOSS之一。因为魔之手很会闪避，所以不推荐用连攻的打法。片手倒立脚可以迎击BOSS大部分的普通拳脚攻击，浮空后打几拳，落地后再踩几脚。BOSS空中受身或在地面翻滚后就立即接近，再用片手倒立脚即可。



4-9 火箭炮胖子的陷阱

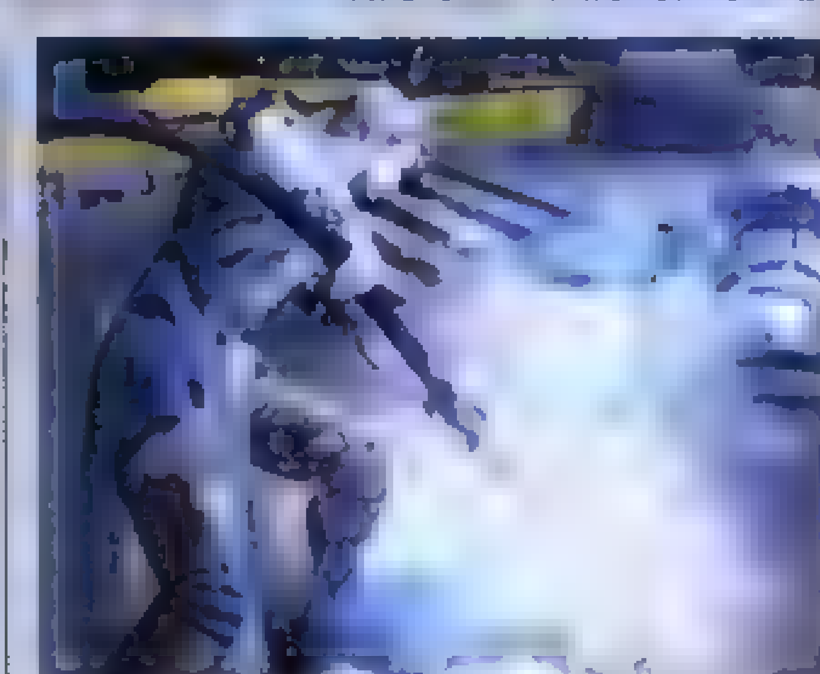


要点 ①这一关比较麻烦的是一种新的胖子杂兵，他们的背后背着火箭炮，只要离他们一远就会开炮，炮弹虽然可以侧闪躲开，但如果不接近他们的话，开炮就不会停止。这种胖子和其他兵种配合时会让人很头疼，所以要迅速接近，不让他有开炮的机会。②别忘了箱子里有美女卡和草莓，这是BOSS战前的“福利”。

4-10 修补四天王离子博士

BOSS 离子博士

敌方主要招式	我方对策
火箭飞拳(普通型)	原地闪避
电击拳(普通型)	后翻或侧闪回避
回旋电击拳(普通型)	后翻回避
滑行突进(钻型)	侧闪回避
跟踪导弹(枪型)	连续原地闪避



战术 这个BOSS共有三种形态，分别是擅于近战的普通型、中距离战的钻型和远距离的枪型。每隔一段时间或受到重击后BOSS会解体然后转换形态。博士在攻击动作中受到打击并不会出现硬直，所以可以用打两拳就侧闪的方法，在对付枪型和钻型时基本没有危险，只需要注意普通型的回旋电击拳就可以了。

攻击力加成 说来也怪，本作中的攻击力加成是连击次数越多越明显。比如对BOSS一次连打数拳后，趁着其体力槽上的淡色部分消失就使用的特殊攻击，比用ゴッドハンド打晕后直接用特殊攻击造成的伤害直要大得多，所以尽可能给予敌人连续的伤害吧!

5-1 极恶！活人套圈圈



要点 ①到来水城，会先得到1万块钱。这里的高个子杂兵多了不能原地回避的中段踢，还有发动速度很快的升龙拳，要多加小心。②恶党们又玩新花样，把铁圈套到河里的村民头上。把敌人直接踢下水可以迅速解决这一事件，还可以从村民手中获得强力的神之技"ゴッド本垒打"。

5-2 危险的小巷

要点 ①这里出现的新兵种是蛇拳杂兵，他们使用五连击时最后一下不能原地回避，后翻也不能离得太近，不然还是会中招。蛇拳杂兵攻击要害的投技不能拆解，要小心。②光头是轻型杂兵，穿清朝装的是中型杂兵，使用浮空技时多注意。

5-3 栈桥的陷阱

要点 ①这里虽然敌人不少，但是大部分敌人都可以用高浮空后的旋风脚踢下水。只要站位合理，空中受身的敌人和变成球攻击的小丑会自己跳下水，省了不少麻烦。

5-4 与吉他狂人的船上大战

要点 ①船上的流程很长，分三个部分。第一部分是射击迷你游戏，算提前量打[illegible]，如果有[illegible]分数会比较高。②第二部分是杂兵战。船上有大量木箱，运气好的话可以打出些补给品。杂兵依然可以打下船，只是站位要求比之前要高。最后一批敌人中拿狼牙棒的依然要重点关注。

BOSS 吉他狂人

敌方主要招式	我方对策
连续抡吉他	连续原地闪避
抡一次吉他	后翻回避
跪在地上演奏	闪侧后离远一些
连续发出电磁波	连续侧闪回避
扇形电磁波	侧闪或利用地形躲挡

战术 第三部分为BOSS战，因为有结界，所以杂兵和BOSS都不能打下船了。不过吉他狂人实力平平，反复使用浮空追打战术即可，但注意要先消灭杂兵。

5-5 水上贸易都市

要点 ①如果上一关能保住船上的村民不死，一上岸就会得到大草药。②钥匙在出口右侧建筑的二层最里侧，路上的杂兵可以完全不管。

黑精灵的挑战6

在2分钟内消灭全部敌人



在取钥匙处可以看到一只黑精灵，这次敌人不是分批出现的，但场地外是悬崖，所以轻体重的敌人都可以用旋风脚一下子踢飞，剩下一个清朝兵和一个蒙古摔角手都可以逼至场地边再打下去，时间足够了。

5-6 飞刀狙击手

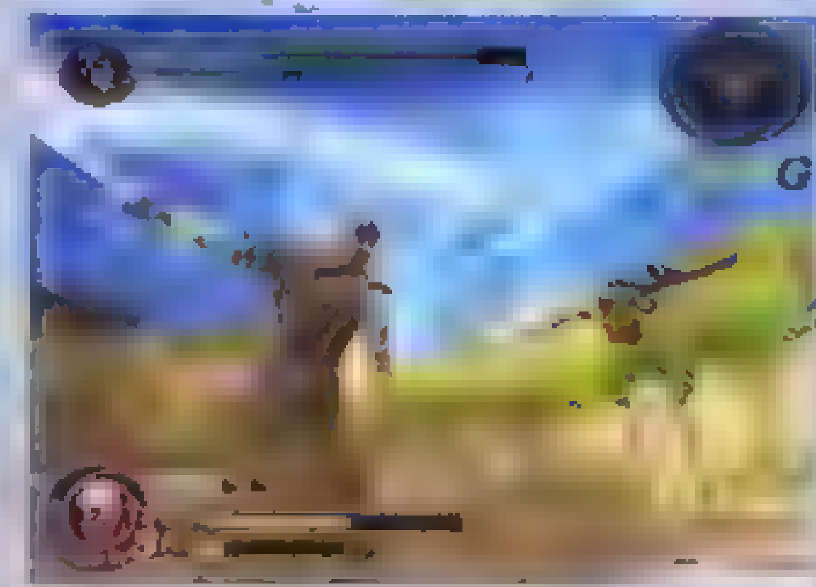
要点 ①这里的敌人有一定几率变成蛇精，想省力点可以把前两个敌人打下海。②不上楼打那两个飞刀狙击手，要想打开怪脸门栓也是可行的，只是会麻烦一些。楼上的肌肉男有大猩猩一样的后蹬腿，不要轻易靠近其背面。

5-7 谢幕演出？

BOSS 乐队二人组

敌方主要招式	我方对策
当身技(举起时)	不要贸然攻击
两拳一脚	后翻三次
小肥脚连踹	连续后翻
连发两个音波弹	连续侧闪
蓄力音波弹	侧闪或中断其动作

战术 表内招式均为打击乐狂人的攻击方式，吉他狂人的招式与原先相同。打击乐狂人的几种拳脚攻击都不能上段回避，所以使用片手倒立脚时要小心。神之技"ゴッド本垒打"如能同时击中两个BOSS，这场战斗就会容易不少，甚至可以连用两个直接解决战斗。如果没有足够的神之技点数，也可以集中力量先消灭吉他狂人。因为打击乐狂人移动很慢，用场地周围的花台砸，差不多可以打下他四分之一的体力，之前如果中了一次本垒打，那差不多刚好可以打死。



5-8 电激桥！巨大铁球陷阱

要点 ①这里需要将一个巨大的铁球向前推很长一段距离，而地面上每隔一段时间会通电。由于电激桥是有坡度的，所以不连续打击铁球的话，球会往回滚。推荐使用063号招式，每脚都可以让球滚很远。

5-9 大圣堂艾尔维斯的反击

BOSS 魔化艾尔维斯

敌方主要招式	我方对策
发射炮弹	看准时机后翻
双手喷火	后翻回避
团身撞击	看准时机侧闪
双手拍击	后翻回避
用脚踩踏	后翻回避



战术 魔化艾尔维斯是一个有四张嘴的怪物，他的攻击大部分与之前的招式性能相同，只是因为体形更大，有些招式的回避难度上升了。重复的招式和对策，表内不再列出。新招中最具威胁的是大嘴连咬，这是招投技，如果没有及时摇杆连打拆解，那么就会一击必杀，被艾尔维斯吃掉，千万注意。BOSS的收招动作比较慢，所以这里可以使用一击脱逃的战术，使用063号招式命中瞬间立即后翻取消收招动作，每一脚的攻击力是30，所以威力还可以，而且比较安全，这一战术要小心的还是大嘴投技。爆气后打晕BOSS加QTE可以打下五分之一左右的的体力，用神之技びょハンド致晕后打艾尔维斯的头威力也相当不俗。

6-1 秃顶山上的一夜

要点 ①情节过后会自动习得神之技"ゴッドインパクト2"。②敌人抱腰的投技需要连摇两次才能拆解。③消灭了一批敌人之后，从时空门里来了一个拿日本刀的武士，他的连斩很是犀利，但起始动作却都是上段，所以用片手倒立脚就可以克制他，利用浮空加倒地连踩的战术可安全通过。

6-2 活力四射的乔参上

要点 ①到下一个区域的钥匙要消灭两个拿双斧的女杂兵才能拿到，她们体形属于中型，不能直接高浮空。②往回走的路上，充满活动的敌人"乔"会拦住你的去路。乔的攻击频率高，而且很会闪避，[illegible]会使用下段的水面[illegible]，所以[illegible]不要[illegible]近了打，就算只是用片手倒立脚一下一下磨，也很容易造成对手的晕厥，相对来说是比较安定的打法。③进入第二区域消灭一个拿狼牙棒的敌人后，不要急于拿起棒子，[illegible]杂兵后，[illegible]捡起狼牙棒[illegible]松对付[illegible]刀手。

最实用的神之技 排在第一位的当然是"如来神掌"，被拍中的非死即伤，不过3颗豆子的代价[illegible]高。排第二的是[illegible]ハン[illegible]，1颗豆子的远[illegible]致晕技，可以打几下之后再用特殊攻击，威力超过很多1级神之技，还可以加不少气槽，对单个BOSS时很实用。

6-3 崇拜恶魔的人们

要点 ①这里一开始要完成一个谜题。需要将敌人手中的火把打落，然后把三个恶魔的头像中的火堆点燃。拿火把的敌人会不断出现，而点燃的火堆在一定时间后会熄灭，那就需要再点一次。②解谜完成后，会出现大批敌人，硬碰硬绝对没有好处，建议直接进门过关，但是不要忘记黑精灵的挑战。

黑精灵的挑战7 在2分45秒内消灭全部敌人



在出口的右侧下方有一只黑精灵。这次的挑战会依次出现三个敌人：武士、女杂兵、武士。因为武士会掉下日本刀，所以第二个女杂兵很容易解决。对付武士的战术上面已经介绍过了，时间不够的话可爆气或放神之技。

6-4 夏浓的地牢

要点 ①没想到一个没有跳的游戏还有平台关卡，不过这里只需要算好提前量按○键就可以了。注意掉下去可是即死的，不要马虎。②接着又是一个迷你游戏，把肉骨头扔到对岸，引诱娃娃把机关打开就能放下吊桥。③出口前有各种各样的胖子，打起来很麻烦，没把握就直接过关吧。

6-5 新必杀技?

BOSS 迷你五人战队

敌方新招式	我方对策
有暴原效果的激光剑	被击中时摇杆连打
合体大旋风	连续后翻或快速跑开



战术 迷你战队又来了，这次他们虽然有些新招数，但对付他们的打法基本不变。集中三个BOSS，发动神之技"ゴッド本垒打"可造成一死两重伤，然后爆气再打死两个。接下来的战斗就没什么难度了。

6-6 奴隶果然还是喜欢鞭子

要点 ①到奴隶所在的下层会有连场强制战斗，敌人配置很强，比如双斧女、镰刀手、狼牙棒男，外加蛇精，如果没有足够的气槽和神之技点数在关键时刻突围，这里会是一个坎。②恶战之后倒是可以从奴隶手中得到不少好东西。之后的矿区里会有大石头滚下来，躲过之余还可用来打击敌人。

6-7 命不久矣的老爷子

BOSS 超能力老爷子

敌方主要招式	我方对策
在空中扔大石头	侧移或跑开
在空中放束缚光线	侧移或跑开

战术 老爷子落地后才比较容易攻击他，在空中时，可以用木桶或箱子砸下来，多创造一些攻击机会。在地上时BOSS会逃来逃去，可利用箱子里的武器。老爷子会召唤杂兵帮忙，可集中攻击BOSS，因为空中飞石敌我不分，对杂兵一击必杀。总之这个BOSS打起来很憋气，因为如果不用神之技或爆气的话，很难一口气打下他很多体力。

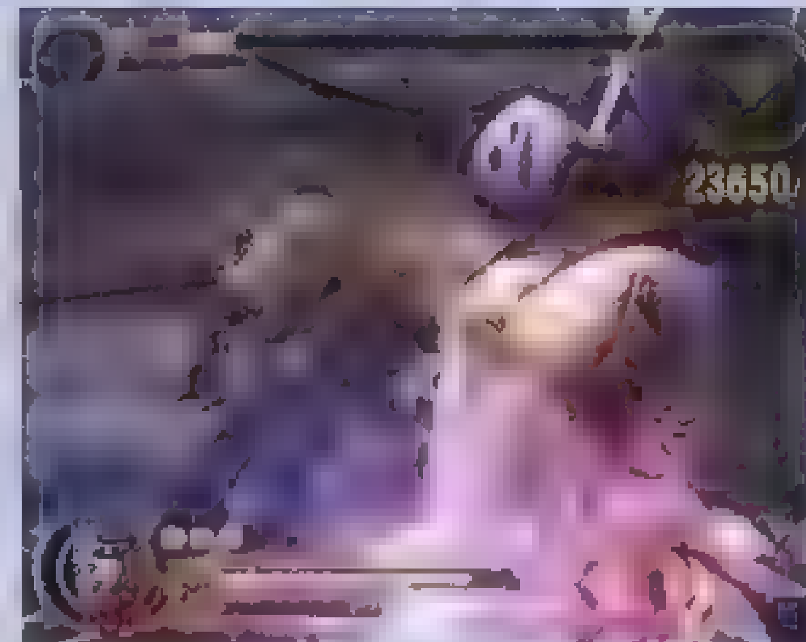
6-8 艾尔维斯的机关

要点 ①前行不远就会遇上一个武士，不过现在他已经不构成威胁了。②艾尔维斯的石像前有一张怪脸，打红后巨大的打火机会点燃，分别开动一楼和二楼的开关，一座光桥就会出现。③通过光桥，活力十足的乔再次出现，打法和之前相同。因为接下来就要打BOSS了，在对付乔时尽量保存气槽、神之技等战力。

6-9 夏浓的真面目

BOSS 魔化夏浓

敌方主要招式	我方对策
甩头或踩踏	后翻回避
跳起后放出冲击	后翻再侧闪
长距离冲撞	连续侧闪回避
发射无数爱心	闪侧后翻混合使用
乱舞型投技	后翻或依照提示按○键



战术 开战之前建议先绕场跑一圈，把瓶瓶罐罐都打破。与魔化夏浓的对决主要采用的还是接近后的一击脱离战术，63号招式依然是主力技。命中后的后翻可以晚一点出，因为BOSS经常会使用乱舞投技，虽然后翻可以回避，但如果及时按○键绕到BOSS背后，那就赢得了集中攻击的机会。在BOSS背面时可以036号招式"パンチラッシュ・雷"接63号招式的组合，威力不错，也比较容易打晕BOSS。但注意BOSS转过身时有攻击判定，要用原地闪避或后翻来回避。夏浓发射的爱心比较难躲，但使用频率不高，如果没把握躲开，可以在此时使用神之技或爆气。总体来说魔化夏浓是个比较容易的BOSS。

7-1 砂地狱！海市蜃楼之塔

要点 ①去商店购入3级神之技"ゴッドハンド"。②沙漠中有流沙地带，陷入后需要连打按键，陷入沙穴会直接死亡。③敌人并不需要都杀死。小矮子们会土遁术，消灭阿拉伯刀客可以得到他的刀，倒还比较好用。④真正要摧毁的石台从起点一直往前冲就能找到，就算一个一个试也不麻烦。⑤打倒离子博士后去起点右侧再打碎一个石台就能前往下一个区域了。

BOSS 离子博士 第2形态

敌方新招式	我方对策
夹子投技(可拆解)	后翻或提前侧闪
前冲夹投(可拆解)	侧闪，后翻不安全



战术 离子博士的新招式只在钻型和枪型状态下才会使用，被夹住虽然可以用摇杆连打挣脱，但一样会损失一些体力，所以适时侧闪还是比较重要的。BOSS受攻击时经常没有硬直时间，所以采用打几下就侧闪的方法，顺利的话BOSS很快就会被打晕。

7-2 [illegible]金字塔

要点 ①又是一场硬仗！在圆形场地内会出现四批敌人，大都是上级兵种的组合，前两批三个，第三批多达五个，有几个还持有武器。因为没有地形效果可以利用，所以尽可能打得保守些，边打边退，慢慢周旋。②最后一个登场的是武士，要特别注意的是他在中远距离时会使用突刺，比较突然。近距离时偶尔会使用下段斩，但对付他的基本打法与之前相同。

7-3 为弟子报仇

BOSS 剑术达人

敌方主要招式	我方对策
横向五连砍	原地闪避，最后一下后翻
连续突刺	连续原地闪避
纵向一刀斩	提前后翻回避
闪避后反击	原地闪避



战术 剑术达人起手快的招式都是上段开始的，所以最简便的战术还是用片手倒立脚浮空，在空中追打几下，几个回合便可致晕。当然，这个BOSS还是有两把刷子的，也会使用分身，(低等级时变成三个，高等级时变成五个)虽然分身只会使用纵斩，但被围攻时会相当不利，很难脱困。保险一些的打法是连续后翻，等分身聚拢时使用神之技"两断"或爆气，将分身一网打尽。这样也可以减少BOSS放分身的机会。

二周目要素备忘！ ①商店所有商品都可以在一周目购买。在商店老虎机中可直接对"ENDING"。②主角在商店可购买拳手服、变态兄弟和魔之手三套新服装，女主角也可以换穿兔女郎装。③商店中出现一个宝箱，打开后可在商店以外的地方欣赏游戏音乐。

7-4 海市蜃楼之街

要点 ①这里需要取得三个十字架才能把大门的封印打开。②敌人是像海市蜃楼一样突然出现的，所以要跑遍场地的每一个角落，注意看雷达。

黑精灵的挑战8 在2分钟内拆毁汽车

打开怪脸门栓后，在房子的二层可以找到一只黑精灵。这次的挑战基本没有难度，小矮子加刀客的组合都可以用高浮空旋风脚踢出场外。

7-5 四天王首领贝尔赛登场！

BOSS 贝尔赛 第1形态

敌方主要招式	我方对策
单爪挥击	原地闪避
双爪三连击	连续原地闪避
肚囊影响视线	原地闪避
快速爬行	原地闪避



战术 大苍蝇的招式都可以原地闪避，所以只要注意速度很快的三连击的第一下即可。看到苍蝇的眼睛发红时就立即连续原地闪避，间隙中以多段技攻击，数个回合就能把BOSS打晕厥。打下BOSS一半体力后会进入第2形态。

BOSS 贝尔赛 第2形态

敌方主要招式	我方对策
大激光剑突刺	看准时机后翻
小激光剑连刺	提前侧闪回避
激光剑投射	连续侧闪
回身冲撞	看准时机后翻
跳起重压	后翻回避
锁钢爆投技	摇杆连打拆解

战术 第二形态可以在空中飞行，激光剑系的招式不易回避，一个不小心就会功亏一篑。比较安全的打法是BOSS在空中时就离远了拿场地中的罐子砸，他落下之后就又变得只会用第一形态的招式了，趁这个机会猛攻把BOSS打晕，可以大大降低受创的可能性。打烦了的话，一"如来神掌"过去，世界就清静了。

8-1 死之恶寒

要点 ①的确让人觉得恶寒的一关。理论上说只有两场强制战斗，但敌人都是一拥而上的，很难形成一对一的有利局面。②第一区域可用箱子砸，把敌人一个个引过来再消灭。有三个中型机器人是一起行动的，用一次爆气便可突围。③第二区域一口气跳出八个中型杂兵，建议不断奔跑，将敌人分散开，耐心与之周旋。不过最大的麻烦在于有敌人会变成蛇精，在不是一对一的情况下，最安全的方法还是"如来神掌"。



黑精灵的挑战9 在2分30秒内打倒敌人

在出口处右拐可以看到一只黑精灵，这次对付的只有一个赌场保安，运气好的话10秒就能解决战斗。方法是把保安大哥逼向版边，然后打浮空，再使用下劈腿，只要保安一用空中受身就会掉出场外，直接胜利。

8-2 试练·三重之塔

要点 ①一个没有战斗的地方，可以说是暴风雨前的宁静。

8-3 摔角之猩登场

BOSS 摔角之猩

敌方新招式	我方对策
连拳攻击	连续原地闪避
蓄力冲拳	看准时机侧闪
翻身重压	后翻回避
从背后拿武器	后翻回避
回避后反击	原地闪避或后翻

战术 之前大猩猩的强化版，新招式换汤不换药，但其投技出招突然，攻击力惊人，又多了回避技巧，所以对付它时要特别小心。打法方面片手倒立脚或是醉拳通背三连击都是行之有效的方法。

8-4 日本第一的肥忍者

BOSS 肥忍者

战术 严格说来这不能算是BOSS，只是拿双刀的胖子的强化版，攻击力大出一截。而且还有两个双刀胖子做帮手，更是让人头疼。磨耐心的打法是一开场就快速接近肥忍者，避免胖子们使用旋转突进攻击。之后，用两三下原地回避，就用一次片手倒立脚，因为胖子们的近距离攻击都是上段的，但是还是要注意及时拆投。这样做的主要目的是蓄气，只要有爆气机会，那么就可以先把双刀胖子清除掉，肥忍者落单时只比杂兵血厚点。如果上一轮打猩猩时实力保存较好，就可以用"如来神掌"打出两死一重伤的局面，接下来就再简单不过了。注意过关时最好能够有一定量的气槽。

8-5 爆炸头蛇拳

BOSS 爆炸头

敌方主要招式	我方对策
蛇拳单击	原地闪避或后翻
蛇拳连击	[illegible]
攻击要害的投技	后翻或用攻击中断
回避后反击	原地闪避或后翻



战术 一开始会有两个高等级的女性杂兵先上场，因为一段时间后BOSS就会加入，所以要抓紧时机将女杂兵消灭。因为在之前的罐子里拿到了美女卡，所以可以爆气先灭一个。之后尽量把女杂兵打晕，打屁股可以加不少气槽，争取在BOSS离开座位前能集够气再爆一次，以形成与BOSS一对一的局面。接下来就简单了，片手倒立脚伺候。爆炸头的防御力不高，但攻击力大得惊人，也不可大意。

9-1 最后的圣战

BOSS 魔之手

战术 魔之手的招式方面只多了一招如来神掌，对策是看准时机后翻、绕场跑或用攻击把BOSS的出招中断。第一阶段的打法与上一次基本相同，用片手倒立脚回避上段技，浮空后追打，BOSS受身就快速接近后再用浮空技。这一战术连投技都可以克制，惟一惧怕的是BOSS回避后使用下段的水面踢。所以要尽可能COUNTER命中，让BOSS没有回避的机会。体力一半以下时，魔之手会爆气，爆气状态下速度和回避率大幅上升，不是COUNTER状态基本无法命中BOSS。建议此时爆气或使用神之技，如果没有条件，那么就要耐心等待BOSS的爆气状态解除。非爆气时的打法与第一阶段相同。



打败魔之手后，主角会处于双手神之手状态，同时习得神之技"Wゴッドハンド"。

BOSS 魔神撒旦

敌方主要招式	我方对策
眼中发射光弹	连续原地闪避
口中发射两断波	看准时机侧闪
触角连刺	侧向快速跑开
用手指弹击	原地闪避
爪子横抡	看准时机后翻
重拳砸下	[illegible]
体力少时喷火	按提示按○键

战术 最终BOSS的弱点在头部，打它砸在地上的重拳也可以造成伤害。不过BOSS的体力有两条，打起来相当费时费力，爆气、如来神掌都能给予BOSS重创。当然，平时只能接近BOSS头部与之周旋，熟悉其各种招式的回避方法是关键，连续的攻击可以让BOSS晕厥，也可以加快蓄气的速度。每隔一段时间，BOSS口中会吐出恶灵，不过因为有双神拳在手，恶灵会显得不堪一击，而且会掉回复道具，在与BOSS的持久战中会起到不小的作用。



二周目要素备忘2 ④赌场高注额项目全开，赌场宝箱中可以用奖品交换券开出另外的游戏音乐；⑤游戏中获得的金钱道具价值变为2倍；⑥斗技场一开始就可以选择50个任务；⑦完成全部50个任务后出现第51个任务，完成这个终极任务后可在商店电视机中欣赏《神之手》的二段预告片。

カオスウォーズ
CHAOS WARS
攻略透解 GUIDE THROUGH

正如《混沌之战》其名，这款游戏汇聚了4家游戏公司当红作品中的众多人气角色，威尔、葛雷夫、希罗、梅尔贝娜等同时出现在同一个战场上并肩战斗，光是想想就让人热血沸腾。把众多毫不相干的人物串在一起，S·RPG无疑是最佳的游戏类型，而这又正是IF公司拿手戏，所以各位玩家大可放心。如果你是其中一个系列的粉丝，那就千万不要错过这款由4家公司联手倾情为您打造的超梦幻级大餐。

文 迁徒的鱼

混沌之战	Idea Factory	S·RPG
PS2	2006年9月21日	
对应周边未定		推荐玩家年龄 全年龄

基本操作

系统详解

在基地中可以查看同伴的状态并对他们进行整备和技能的调整；仓库内道具的整理；队伍的编成(一次只能10人出战)；记忆和退回标题菜单等。另外在基地中与同伴对话有时可以触发固定的任务。书柜处可以查看游戏的系统资料。

状态画面讲解

④ 能力

角色的具体能力，战斗中无论移动、攻击还是待机都会随机提升能力。前面一列是角色的基本能力，后面一列是装备过后的能力。Move为角色的移动力，Jump是弹跳力。角色的耐性中火与水、土与风、光与暗为相对的属性。相对属性数值相加为0。

① Rank

由于游戏没有升级的概念，系统会根据角色平均能力的高低给出Rank，平均能力越高Rank就越高。

⑤ 武器熟练度

显示角色所能使用的武器种类，使用同种类武器的时间越长，相对这种武器的熟练度等级就越高，使用这种武器时的攻击力也就越高。

② HP

角色的体力，体力为0时变为灵魂的状态。战斗中待机可以恢复一定的HP。

⑥ 特性

角色的固有特性，在一定条件下能发挥出相应的附加效果。

③ Sゲージ

战斗中连携攻击以及发动RS(リアライズ)的必要点数。连携攻击的参与人员每人消耗1格，发动RS以及RS必杀技各消耗1格。攻击或受到攻击都可以累积Sゲージ。

⑦ SP

角色的技能值。使用技能会消耗SP，战斗中随着WT经过增加。

技能装备

角色装备的技能。随着使用的次数技能等级会提升，等级越高技能的威力越大。战斗中技能会随机改变，武器的熟练度越高，悟得高级技能的几率也就越大，习得高级技能后最好马上选择锁定(スキルロック)，这样技能就不会发生改变了。

武器

Rank代表武器的品质，S最高，H最低，品质越高的武器在改造和合成时提升的数值越高。Rank下方的槽为武器经验值，装备武器攻击时武器的经验值就会增长，每改造一次消耗1格经验值。卸下装备后武器经验值并不会消失。

门终端

ゲート(门)

可以在已开启的各个浮岛之间自由移动选择各种任务。Rank代表任务的难度，数字越高战斗中敌人的数量越多，能力越强；战场代表连战的次数；敌代表敌人的种类；报酬代表完成任务后的奖励。任务的种类分为5种。

Main 游戏的主线任务，不断完成主线任务才能使剧情继续下去。

Event 没有战斗，选择后发生事件。

Quest 随机产生的任务，战斗中即使全灭也不会Game Over，只会得不到报酬。Rank越高获得报酬也就越好，通常可以打出一些珍贵的装备与技能。

派遣 派出同伴去完成任务，派出的同伴在下次战斗中不能参战。有派遣成功率高特性的同伴不容易失败(Rank也要够高)，兵真不能派遣。

探索 没有报酬，探索连战中可以自由退回基地。特定时期带着特定的同伴探索不同浮岛可以获得新的同伴。

武器改造

第三章得到"炼金の键"之后可以进行武器的强化与合成。

キー(钥匙)

使用游戏中得到的钥匙开启新的地方或获得新的同伴。

ショップ(商店)

在此可以买卖道具和技能。每次战斗后返回基地商店里的商品都会不同，所以遇到好的装备或技能一定不要错过。

战斗系统

战斗讲解



移动

黄色圆圈范围内是角色可以移动的范围，角色能力中的Move数值决定移动能力，Jump决定高低差地形对角色移动力的影响。光标圆圈为绿色时表示可以移动到该地点，红色则不能。

WT

等待时间。战斗中角色做出任何行动都会产生WT值(反击也会产生)，待机后随着时间的经过WT会慢慢减少，WT减少到0时就会再次轮到该名角色行动。画面上方的人物头像代表着行动顺序。战斗中是按照获得行动权利→行动终了→WT经过的顺序来进行的。

スキル(技能)

决定使用的技能后会出现技能的攻击范围，当敌人在范围之内其头上就会出现"Target"的字样。复数攻击时在范围之内的敌人除了"Target"之外有倒三角形的标记。在使用技能的时候会有一定的几率随机变为其他的技能，变化后的技能等级仍保持不变，角色专有的必杀技不会发生改变。

リアライズ(RS)

战斗中消耗一格Sゲージ可以进行RS，RS后可以使用必杀技并且追加两个RS特性。后期特定的角色RS会发生改变。

サンフェイズ(SunPhase)

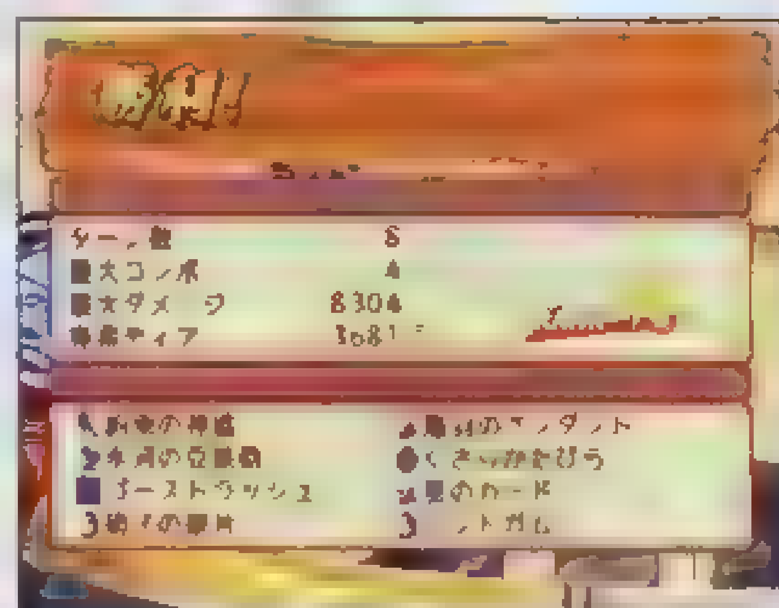
画面右上角的太阳为太阳周期。1周＝8Phase，五人次行动之后增加1Phase，怪物会随着太阳周期的变化改变强弱。

连携攻击



连携攻击是本作战斗中的重中之重，发动连携攻击一次性可以给予敌人绝大的伤害而且不增加WT。发动连携攻击的条件为敌人处在需要连击角色的攻击范围之内，发动连击的角色至少有1格Sゲージ。满足条件的角色行动头像上会出现感叹号的标记。如果在连击的过程遭到敌人的反击连击，会被强制中断。

战斗评价



战斗后系统会根据你本战的战绩给出评价，评价分为A～H8个等级，等级越高获得金钱越多，道具质量越好。影响评价的因素为战斗的回合数、最大连击数和最大伤害值。

同伴收集

游戏有大量的同伴等待着我们去收集，除了剧情加入外的同伴其他同伴大多需要在战斗中满足特定的条件才能收得。由于时间的关系，下面列出的同伴收集有可能不全，我们会在下期杂志中补完全部同伴的获得方法，请大家谅解。

名字	加入方法
リィン	第1章Main"偶遇"第1战剧情加入。
日下兵真	第1章Main"偶遇"第1战剧情加入。
ヒロ	第1章Main"偶遇"第2战剧情加入。
无堂院疾风丸	第1章Main"植物与结晶之岛"第1战加入。
冲田总司	第2章Main"新撰组一番队长"第1战加入。
トナティ	第2章Main"新撰组一番队长"第2战获得"青翼王の键"后在终端使用。同ウェレス二选一。
ウェレス	第2章Main"新撰组一番队长"第2战获得"双剑王の键"(使用ヒロ击倒ガイザン)后在终端使用。同トナティ二选一。
珠城雫	第2章Main"威尔与尼科尔"第1战剧情加入。
ウル	第2章Main"威尔与尼科尔"第1战剧情加入。
カレン	第2章Main"威尔与尼科尔"第1战剧情加入。
ミュウ	第2章Main"威尔与尼科尔"第1战获得"天魔の守护者の键"后在终端使用。
土方岁三	第2章Main"啊，误解"第1战获得"狼牙の键"后在终端使用。
ヨアヒム	第2章Main"那个名字……"后加入。
カーマイン	第2章シャルルウ岛探索任务中发生カーマイン登场事件，过关后加入。
リューンエルバ	第3章Main"自称侦探"第1战获得"酒豪の键"(击倒龙马时太阳周期在5/8以下)后在终端使用。同大蛇丸二选一。
大蛇丸	第3章Main"自称侦探"第1战获得"大蛇の键"(击倒龙马时太阳周期在5/8以上)后在终端使用。同リューンエルバ二选一。
グレイヴ	第3章Main"オーバー・ドーズ"第1战剧情加入。
ミカ	第3章Main"オーバー・ドーズ"第1战剧情加入。
ロケットビリー	第3章完成Main"オーバー・ドーズ"在葛雷夫在主力阵容中时去植物之岛完成任务后加入。
齐斋小雪	第3章Main"オーバー・ドーズ"第2战获得"冰结晶の键"后在终端使用。
アリス	第3章Main"命运的女性"第1战后加入。
ゼペット	第3章Main"命运的女性"第1战后加入。
アナスタシア	第3章Main"命运的女性"第2战后加入。
藏人	第3章Main"命运的女性"第2战后加入。
モニカ	第4章ガレーズ岛探索任务时发生モニカ登场的事件，完成任务后加入。
ゼオンシルト	第4章Main"里庭"第2战获得"二つ枪の键"后在门终端使用。
ルブル	第4章Main"迷之类人猿"第2战让零RS后打倒ルブル发生事件，过关后加入。
ウルゼル	第4章Main"密林的新娘"第2战后加入。
尸十二	グレイヴ、ミカ、ロケットビリー已加入的情况下在基地与罗杰尔对话后出现Main"复仇者"，完成后加入。
ザード	第5章Main"扎德的记忆"第1战结束后加入。
イレス/ゼロス	第5章扎德加入后时之岛出现Event"留守番选择"，在イレス与ゼロス之间二选一。
日向タケル	第5章Main"破灭的玛鲁斯"第2战后加入。
ジュリアン	第5章在カーマイン在主力阵容的情况下Main"マイ・ロード"第2战后加入。
ライエル	第6章在モニカ在主力阵容的情况下Main"温柔的罪人"过关后加入。
シルヴァネール	第6章Main"ロイヤル・ガード"战斗评价达成A过关后加入。
坂本龙马	第6章Main"图书馆的魔女"中使用冲田将坂本龙马击倒过关后加入。
ポリタン	第6章ゼペット在主力阵容的情况下怪物之岛(パラゴス岛)探索任务中发生事件(第3章Main"命运的女性"第2战ゼペット不能发动RS)，完成后加入。
メルヴィナ	第6章ゼオンシルト在主力阵容的情况下去古代之岛探索发生事件，用ゼオンシルト给予メルヴィナ最后一击过关后加入。
スルク	第7章Main"西乡隆盛"过关时スルク体力充沛，完成后加入。
九头文治	第7章分支选择スルク，Main"仁侠之男"完成后加入。
ラル	第7章选择分支ラル，Main"辉士团长乱心"完成后加入。
クライアス	第8章Main"为了和平"完成后加入。
严岛エミリー	第8章Main"图书馆深处"第1战按照严岛、ガイザン的顺序击败敌人过关后加入。
ガイザン	严岛加入后第9章Main"啊，无情"用严岛完成对ガイザン的最后一击，过关后加入。
オーヴィア	第9章Main"オーヴィア探访记"完成后加入。
シェリー	第9章Main"决战"第1战按照ライゲン、シェリー的顺序击倒二人，シェリー需要用凛击倒，过关后加入。
エンディア	第10章Main"太阳的少年"战斗评价达到A过关后加入。

Tips1 战斗中敌我在攻击时按L2，可以取消掉攻击演示，大大加快游戏的节奏。光标移动到角色身上时按L2，可以调查其各属性的耐性。

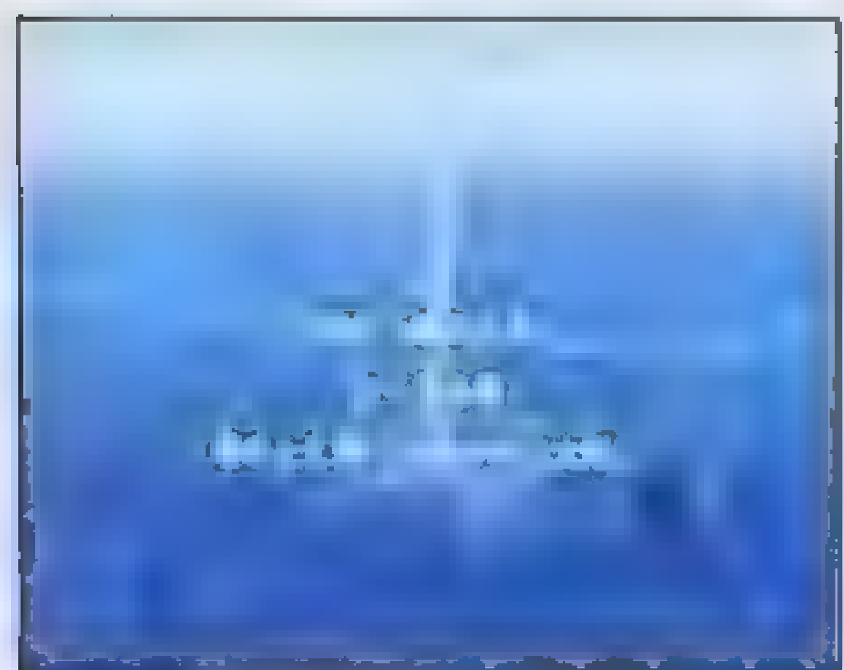
主线流程

游戏的基本流程十分简单，基本是按照基地→门终端→战斗→基地的顺序来进行的。门终端内除了Main任务外，其他的任务都是随机无限出现的，游戏后期经常可以接到一些Rank高达60以上的任务，十分有挑战性，当然报酬也是很厚道的哦。

剧情简介

私立月冈学园的后山，从山腰处有一道神秘的光束直射天际，当通往异世界的门开启之时，这道光就会出现，进入山腰中那个发光的洞窟深处，你就能到达那个世界。

那样的传说已经听爷爷唠叨了许多遍："那个山中隐藏着通向异世界的大门，日下的祖先就是这么来到这个世界的哟。"傻瓜才会相信爷爷的那些古代的预言呢，虽然这么想，但喜爱冒险的日下兵真还是与同伴零与疾风丸登上了学校的后山一探究竟。三个少年的命运从踏上后山的第一步起发生了彻底的转变……



兵真来到山腰后看到的景象居然和爷爷讲述的一模一样，通向异世界的门已经被打开。进入异世界的兵真遇到了被袭击的凛(リィン)，救出凛之后兵真得知要想回到东京就必须打开异世界恩迪亚(エンディア)各浮岛终端的门，身为GateMaster的凛正是拥有控制"门"力量的原住民，从别的世界进入异世界的人被称为"Knights"。

袭击凛的秘密组织显然也要得到凛的能力来打开"门"从而获取强大的力量，关键时刻凛发动GateMaster的能力把众人转移到了植物之岛。在岛上兵真找到了失散的疾风丸并从辉士团团长拉尔(ラル)手中抢到了开启下一个岛屿的钥匙。

找遍了整个植物之岛还是不见零的踪影，看来只能先去火山之岛碰碰运气了。一到岛上正遇到冲田总司与岛上盖磨的军队交战，救出冲田后众人继续寻找零。冰之岛上在威尔(ウル)和卡琳(カレン)的帮助之下众人从尼科尔手中救出了失散的零。随后威尔与卡琳也加入了兵真的队伍。



辉士团团长拉尔误解了兵真寻找"钥匙"的意图，尽管如此，现在的首要任务还是收集更多的"钥匙"，这样才能使众人更快回到自己的世界，至于拉尔还是稍后再给他解释吧。

找东西最好不过的就是委托给侦探社，时之岛的侦探扎德(ザード)正是最佳的人选，他也答应协助众人寻找"钥匙"。在寻找"钥匙"的过程发现的"Knights"同伴也越来越多，在众人的努力之下8个浮岛的门都已经被打开，而由于门的开启，这个世界开始呈现出混乱的状态，大量怪物的出现逼迫着众人不得不加快弄清事实的真相早日回到原来的世界。



虽说8个浮岛的门已经被打开，但桌却不知道怎样才能使众人回到原来的世界。传说中图书馆的魔女她也许能知道离开这个世界的方法。终端要识别出8个浮岛的"塔钥匙"，才能开启最终的门。从奥维亚罗(オーヴィアロ)中得知世界之卵衍生出无限的世界，恩迪亚就是世界之卵的中心，Gatemaster则是世界之卵的代言人。随着火山"塔钥匙"识别完毕，生命之塔的大门被打开，登上生命之塔就能进入通向太阳的门，一切问题都将在里面得到解决……

Chapter 01

Main 开始 Rank3

Battle01



登场敌人 ヒヨコ虫×2

战术要点 第一战的难度不大，可以按照提示熟悉一下操作。凛没有魔杖不能使用攻击魔法，第二回合兵真登场后一口气消灭敌人吧。由于只能使用兵真一个人攻击所以想取得高评价就要快速结束战斗。

Battle02

登场敌人 ヒヨコ虫×2；ハンドール×1

战术要点 尽量让希罗和兵真站在一起这样可以确保每次都能发动连携攻击，凛站在后方负责恢复体力。注意宝箱怪的体力较高并会使用范围攻击，建议先清掉两个杂兵再集中火力对付它。

Main 植物与结晶之岛 Rank4

Battle01

登场敌人 辉士见习い×3

战术要点 疾风丸的加入，加上凛又可以使用攻击魔法，使我方的火力大大增强。疾风丸与兵真负责近身攻击，凛远程魔法加以辅助，配合希罗(ヒロ)三个回合的RS可以轻松击败敌兵。注意敌人的直线连击。

Battle02

登场敌人 辉士见习い×3；ラル×1

战术要点 拉尔的实力不可小视，不过我方都可以RS化，基本一个三人连击就可以消灭一个杂兵。第二回合拉尔也会RS化，注意不要让凛被他攻击到。趁着兵真与疾风丸RS化时清光杂兵再集中对付拉尔的战术较为安全。过关后"イニシャルキー"、"火山の键"入手。



Chapter 02

Main 新撰组一番队长 Rank4

Battle01

登场敌人 佣兵×2

战术要点 在基地ゲート端末选择使用"火山の键"会让ゴルゴア岛(火山之岛)出现。本关只有冲田总司一人出战，不过敌人也不是很强。利用冲田RS化后的见切特技(按照提示按方向键和×键)和反击便可轻松打败敌兵。胜利后冲田总司加入。

Battle02

登场敌人 佣兵×3；严岛エミリー×1；ガイザン×1



战术要点 本关的敌人都是使用的远程武器，注意不要被他们连击。从盖磨(ガイザン)和严岛身上分别可以打出"勇者の证"与"真实の手镜"。过关后"冰の键"和"青翼王の键"/"双剑王の键"入手。

注："青翼王の键"与"双剑王の键"只能获得一个。

Main 威尔与尼科尔 Rank7

登场敌人 铁の爪ソルジャー×3；ニコル×1

战术要点 本关威尔、卡琳和零为强制出场所以只能选派两人出战。三个杂兵尽量让刚加入的成员来打以便提升一下能力，RS化后的尼科尔不仅防御力高范围攻击特技威力不小，我方人员要避免凑到一堆，随时注意给体力较少的人员恢复。过关后"天魔の守护者の键"入手。

Main 那个名字…… Rank7

登场敌人 ゴーレム×2；ポブル×2；グラン・パピヨン×1

战术要点 威尔强制出战。没有什么难度，清光杂兵后围攻グラン・パピヨン即可，注意他RS化后防御力和体力都有很大提升。过关后"コインの键"入手。在终端使用コインの键可以开放商店。

Tips2 无限移动。步骤1：使用技能选定Target后按L可以选择移动范围，移动到范围外后放开L。步骤2：然后再次按L的同时按一下×会再次出现移动范围选择，移动到范围外后放开L。重复步骤2一次后再次按L就可以无限在地图上移动了

Main 啊，误解 Rank10

Battle01

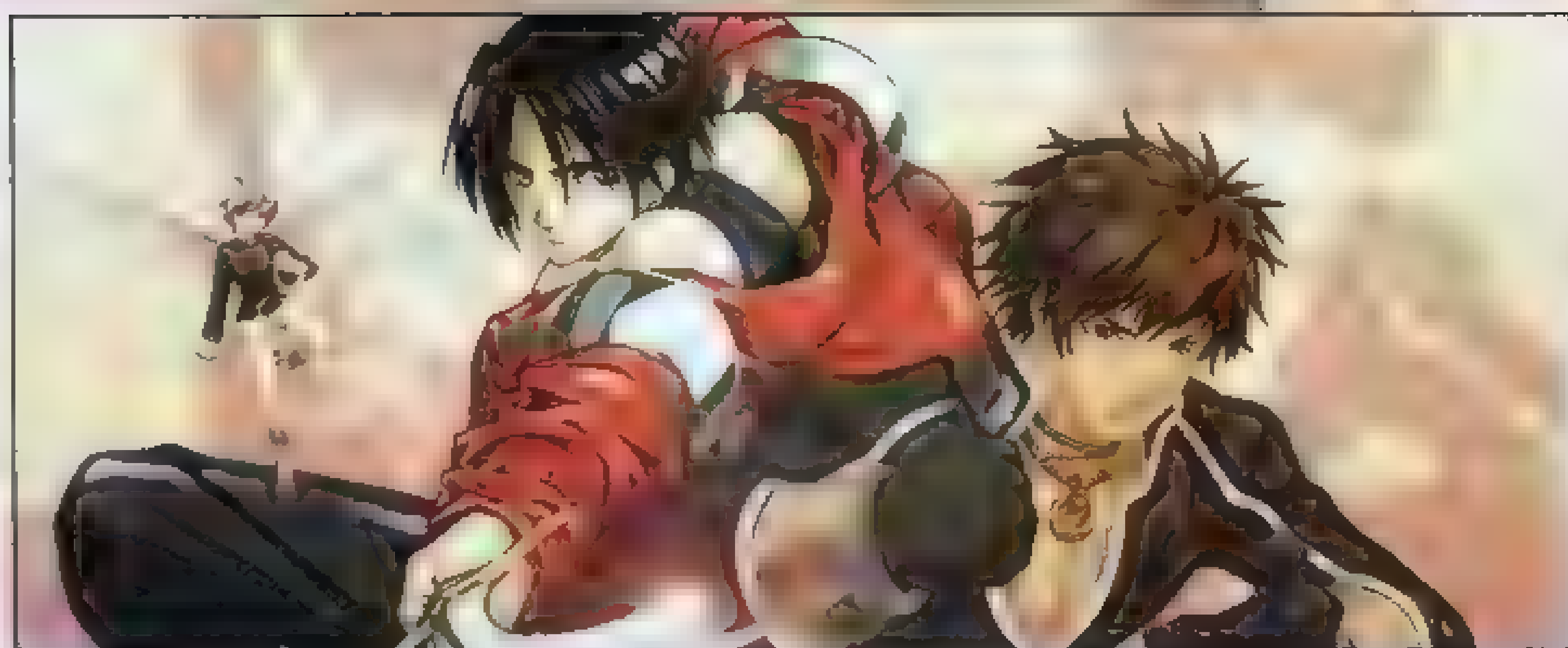
登场敌人 辉土×4；ラル×1

战术要点 "威尔与尼科尔"完成后回到基地与希罗对话后在植物之岛接到任务。敌兵的攻击力很高，要避免我方体力较低的角色被围攻。过关后"狼牙の键"入手。

Battle02

登场敌人 ラゲルタ×3；坂本龙马×1

战术要点 坂本龙马不足为惧，倒是要留意3个杂兵，他们的体力较高，采取慢慢推进逐个击破的战术才是明智之举。过关后"时の键"入手。



Chapter 03

Main 自称侦探 Rank7

Battle01

登场敌人 ギア・ギス×3；坂本龙马×1

战术要点 门终端使用"时の键"开启时之岛任务出现。龙马再次登场，他的能力没什么变化，小心他的范围攻击即可轻松获胜。过关后"酒豪の键"/"大蛇の键"入手(2选1)。

Battle02

登场敌人 ギア・ギス×2；骸骨兵×2；ギア・ザイン×1

战术要点 扎德强制出场。骸骨兵的物理防御力非常高，尽量用魔法或RS后的必杀技来对付它吧。扎德变身后打死敌人有较高的几率得到珍贵道具，要好好利用。过关后"沙漠の键"入手。

Main オーバー・ドーズ Rank11

Battle01



登场敌人 マフィア×5

战术要点 葛雷夫和美佳强制出战。葛雷夫能力较高不用担心，美佳的体力不足受到敌人连击的话会很危险，需要有人在旁边保护。

Battle02

登场敌人 オーグマン×5

战术要点 本关同样是葛雷夫与美佳强制出战，最好战斗前先给他们更换些装备。同上一关类似不过本关的敌人更强一些，主要任务还是保护美佳，不要让他单独行动，建议把敌兵分批引过来逐个击破。过关后"冰结晶の键"、"古代の键"入手。

Main スターチルドレン Rank13

Battle01

登场敌人 オーグマン×5

战术要点 葛雷夫与威尔强制出战。本关场地较小，敌人又都是集中在一起所以很容易陷入混战，如果葛雷夫和威尔的能力不高打起来会很吃力，利用反击技能可以中断敌人的连击。

Battle02

登场敌人 オーグマン×3；ニコル×1；ナガレ×1

战术要点 葛雷夫与威尔强制出战。如果对自己的实力自信可以兵分两路分别对付两个Boss，RS化的必杀能给予Boss重创。两个Boss身上可以打出"体の刻印"和"知の刻印"。



Main 命运的女性 Rank14

Battle01

登场敌人 オルトロガス×2；骸骨兵×3

战术要点 基地与凛对话后植物之岛出现本任务。本关只有威尔和卡琳出战，不过敌人的能力也不高，如果威尔的Rank在10左右加上他威力巨大的必杀技应该能够轻松获胜。

Battle02

登场敌人 ポブル×3；フェアリー×2；シェリ ×1

战术要点 影之心三人组强制出战。敌人全都为魔法攻击，如果被连击的话还是有一定危险性的，建议先把Boss解决掉再对付杂兵。过关后"炼金の键"入手，以后就可以改造和强化武器了。

Chapter 04

Main 里庭 Rank11

Battle01

登场敌人 G・ドラゴン×8

战术要点 本关敌人数较多，突破了8个，而且体力和攻击力也都不俗。派出主力部队迎击吧，注意不要让落单的队友被敌人围攻即可。

Battle02

登场敌人 コカトリス×8

战术要点 依旧是8个敌人的配置，不过和上一关相比本关的敌兵速度更快，攻击还附加有病气和毒效果，要注意及时恢复我方人员的异常状态。过关后"二つ枪の键"入手。

Main 谜之类人猿 Rank17

Battle01

登场敌人 铁の爪ソルジャー×3；アサシン×3；ルブル×1

战术要点 零强制出战。难度陡升至Rank17，没有信心还是先去练练级再来比较明智。猴子拥有超远的攻击范围，要时刻提防他攻击我方体力较低的队员。

Battle02

登场敌人 铁の爪ソルジャー×3；アサシン×3；ルブル×1

战术要点 零强制出战。敌兵为上一关的强化版，猴子RS化后的体力将近1000。把弱小的队员放在队伍后方慢慢推进是比较保险的打法。过关后"偶像の键"入手。

注：ルブル可以收得，不要用除零外的人把它打死。

Battle03

登场敌人 ポブリス×3；ピクシー×3；シェリー×1

战术要点 敌人的攻击方式都为魔法，シェリー的魔法攻击配合其他敌兵连击的话杀伤力非常恐怖。所以首要任务就是先把シェリー消灭掉，然后就可以换上二线队员安心地慢慢收拾杂兵了。



Main 密林的新娘 Rank20

Battle01

登场敌人 アルヴァル×3；チョリッパー×3

战术要点 门终端使用"偶像の键"开启怪物之岛任务出现。兵真强制出战。没有什么难度，注意植物怪的攻击附加麻痹效果即可。

Battle02

登场敌人 ウルゼル×1

战术要点 兵真与威尔佐(Rank18)的单挑战。威尔佐的防御能力很高，给兵真装备上一个勇者之证(Sゲージ＋1)的饰

Tips3 连战的过程中不能从一线与二线队伍中调换人员，每次出击前要考虑清楚再选择出击的一线人员。

品，上来就放必杀可以轻松解决掉她。过关后"知识の键"入手。

Battle03

登场敌人 ティターン×3；アルマターク×3；ヨイチ×1

战术要点 威尔佐强制出战。比较有难度的一关，敌人不仅个个耐力超强，并全部都持有反击技能可以中断连击，其中アルマターク还会使用范围麻痹攻击应优先击破。



Chapter 05

Main 下克上 Rank24

Battle01

登场敌人 ソルジャー×3；武艺者×2

战术要点 使用"知识の键"打开知识之岛的门后任务出现。没有什么难度的一关，武艺者的抗性较高，使用高攻击力的物理攻击来对付他们吧。

Battle02

登场敌人 ソルジャー×3；武艺者×2

战术要点 敌人是上一战的强化版，依旧没有什么难度，惟一要注意的就是武艺者的反击技能。

Battle03

登场敌人 ソルジャー×3；武艺者×2；冈田以藏×1

战术要点 冲田总司与土方岁三强制出战，如果之前没有练过这两个人会很被动。冈田以藏不仅体力高达1400，而且RS后有一定几率物理攻击无效化，请做好持久战的准备，最好带上一到两个魔法师负责对付冈田以藏以及恢复体力。

Main 扎德的记忆 Rank25

Battle01

登场敌人 司书×3；C・ドール×3

战术要点 扎德强制出战。司书的魔法攻击力很高，我方落单的人员被连击的话会很危险，建议先把左边的两个杂兵解决掉再向上推进。扎德RS后的偷盗特性十分实用。

Battle02

登场敌人 オーグマン×4；ファンゴラム×1

战术要点 葛雷夫强制出战。ファンゴラム拥有异常状态免疫和反击距离加长的特技，而且攻击技能是范围较大。我方不要贸然进攻，建议先清理完毕杂兵再集中力量对付ファンゴラム。

Main 破灭的玛鲁斯 Rank25

Battle01

登场敌人 严岛エミリー×1；ガイザン×1

战术要点 虽说敌方只有两个人但不可掉以轻心，严岛有一定几率水属性攻击无效的特技应尽量避免对其使用水属性攻击。盖詹行动较慢，可以先将严岛引下来逐个击破。

Battle02

登场敌人 遗迹人×3；オーグマン×3

战术要点 日向强制出战。日向的实力不俗不用担心他的安危，第三回合敌增援从上方出现，注意提前做好迎击的准备。由于虽然有6个敌人，但敌人是分批出现，所以本关没有任何难度。过关后日向正式加入。

Main マイ・ロード Rank32

Battle01

登场敌人 エージェント×4；劍豪×2

战术要点 在カーマイン在队的情况下第5章出现本任务。カーマイン强制出战。エージェント有全种类武器无效化的特技，攻击前最好调查一下敌人的特技。劍豪的反击几率很高，用魔法对付他们比较占便宜。

Battle02

登场敌人 エージェント×4；劍豪×1

战术要点 カーマイン与ジュリアン强制出战。注意劍豪的武器攻击力非常高并有一定的几率反击，我方连击时应当小心被中断，应该优先把他解决掉。建议使用魔法师对付劍豪。过关后ジュリアン加入。

Chapter 06

Main 图书馆的魔女 Rank27



Battle01

登场敌人 司书×3；C・ドール×3

战术要点 没什么难度的一关，敌人都是老对手，完全可以派替补成员上来锻炼锻炼队伍。

Battle02

登场敌人 上级司书×3；毒虫×3

战术要点 强化后的司书魔法攻击力很高，我方可以分左右两路迎击两边的敌人，毒虫的巨大化压击范围较大，我方前进时注意要避免聚在一堆。

Battle03

登场敌人 上级司书×3；C・ドール×3；坂本龙马×1

战术要点 冲田总司出战会发生与坂本对话的事件。坂本龙马再次强化后登场，不过最危险的还是上级司书。首要任务就是先把上级司书清理掉，之后就轻松多了。

注：回到基地同凛对话后终端出现Main "ロイヤル・ガード"、Main "新たな姿"、Event "知识のタワーキー"（事件后缪RS醒觉）。

Main ロイヤル・ガード Rank31

登场敌人 エージェント×4

战术要点 シルヴァネール强制出战。没有什么难度，派上最强阵容速战速决吧。

Main 温柔的罪人 Rank28

登场敌人 エージェント×3

战术要点 虽然只有ライエル和莫尼卡出战，但ライエル的实力非常强大，活用RS后的大范围必杀"全周围攻击"完全可以独立对付三个敌人，莫尼卡的能力不够也没有关系，他要做的就是在一旁辅助攻击就可以了。

Main 新姿态 Rank27

登场敌人 ソルジャー×3；武术指南×2；冈田以藏×1

战术要点 兵真与冲田总司强制出战兵真上来就会变为RS的觉醒形态，如果兵真的Rank在38以上可以冲到前方直接放必杀给冈田以巨创。武术指南的反击几率比剑豪还高，连击时要注意。

注：此战之后在沙漠之岛和古代之岛经过两场战斗分别可以唤醒疾风丸和雫的RS新形态。

Main 尼科尔狂奔 Rank31

登场敌人 オーグマン×3；ナガレ×1；ニコル×1

战术要点 威尔强制出战。尼科尔RS后魔法攻击无效，ナガレ则有剑攻击伤害减半的特技。战斗结束后小雪RS醒觉。



Tips 游戏主线战斗中有很多关都有人员强制出战，如果你恰巧遇到没有练过的角色强制出战就会影响入手进度中。以下角色强制出战次数较多一定要练：兵真、凛、威尔、冲田总司、葛雷夫。



Chapter 07

注：本章开始前会让你选择先与スルク还是ラル汇合。选择スルク进入Main"水乡隆盛"；选择ラル进入Main"ガリーノ强袭"。分支B最后一关与分支A第一关一样，攻略中就不再交代了。

分支A

Main 西乡隆盛 Rank35

Battle01

登场敌人 ボブリス×3；イエティ×3；フレイマール×1

战术要点 ボブリス使用火属性攻击，イエティ使用水属性攻击，应选择这两种抗性较高人员出击。フレイマール的体力较高，打杂兵时最好留着两条Sゲージ用RS必杀技对付它。过关后"フレイマールの革"入手。

Battle02

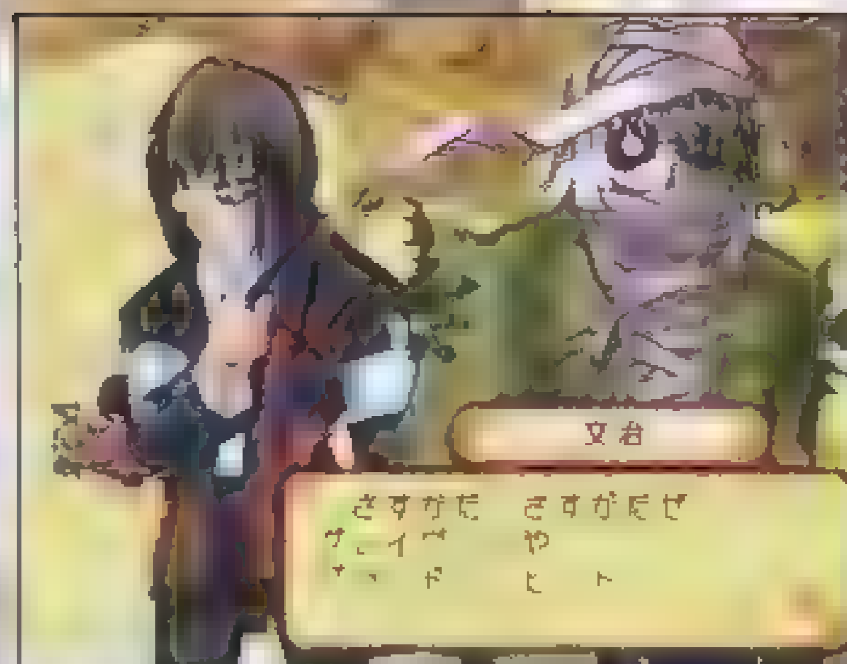
登场敌人 ソルジャー×3；武术指南×2；冈田以藏×1

战术要点 スルク强制出战。冈田以藏加三铳两剑的老配置。冈田RS后一定几率物理攻击无效，攻击附加即死效果，他装备的剑还有本与铳攻击一定几率无效的效果，避免用这几种攻击方式尽快解决他再去对付杂兵。

Main 仁侠之男 Rank32

登场敌人 九头文治

战术要点 葛雷夫与文治的单挑战。建议给葛雷夫装备上一个铳耐性的饰品，这样Rank在25以上就能轻松获胜。过关后文治加入。



Main 辉士团的最后 Rank35

Battle01

登场敌人 オーグマン×3；マフィア×3

战术要点 没有强制出战的角色，间接降低了难度。值得注意的是敌人的装备基本都有铳无效化的效果，所以最好不要派枪手出战。

Battle02

登场敌人 オーグマン×3；上级遗迹人×3；ナガレ×1

战术要点 威尔出战会发生特殊对话。新敌人上级遗迹人的攻击附加麻痹效果，如果ナガレ与杂兵一同冲上来可以先解决掉他。

分支B

Main ガリーノ强袭 Rank33

Battle01

登场敌人 オーグマン×3；マフィア×3；九头文治×1

战术要点 葛雷夫强制出战。本关地势比较平坦，两方很容易集中在地图中央的部分交战，九头文治的防御力很高。

Battle02

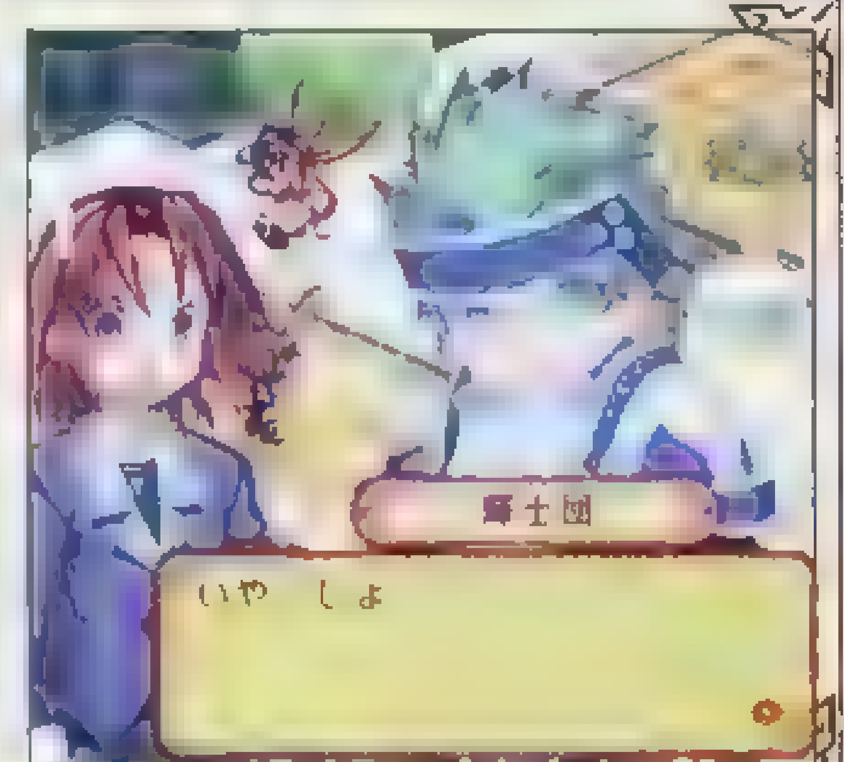
登场敌人 遗迹人×3；オーグマン×1；ナガレ×1

战术要点 威尔出战会发生特殊对话。ナガレ的防御力非常高，建议先把杂兵清光后围着他慢慢打。

Main 辉士团长乱心 Rank33

登场敌人 遗迹人×3；オーグマン×3；ラル×1

战术要点 虽然敌人较多，但拉尔的攻击力不是很高，我方可以放心的大胆进攻，只要稍微注意不要被敌人围攻我方体力较低的人员即可。





Chapter 08

Main 为了和平 Rank37

登场敌人 ギア・ザイン×3；ヘルアードロス×3；スクリーパー×1

战术要点 クライアス强制出战。以クライアス的势力不需要人保护，新敌人也只是体力加强了而已，注意防御麻痹攻击即可轻松获胜。

Main 恩迪亚之王 Rank40

Battle01

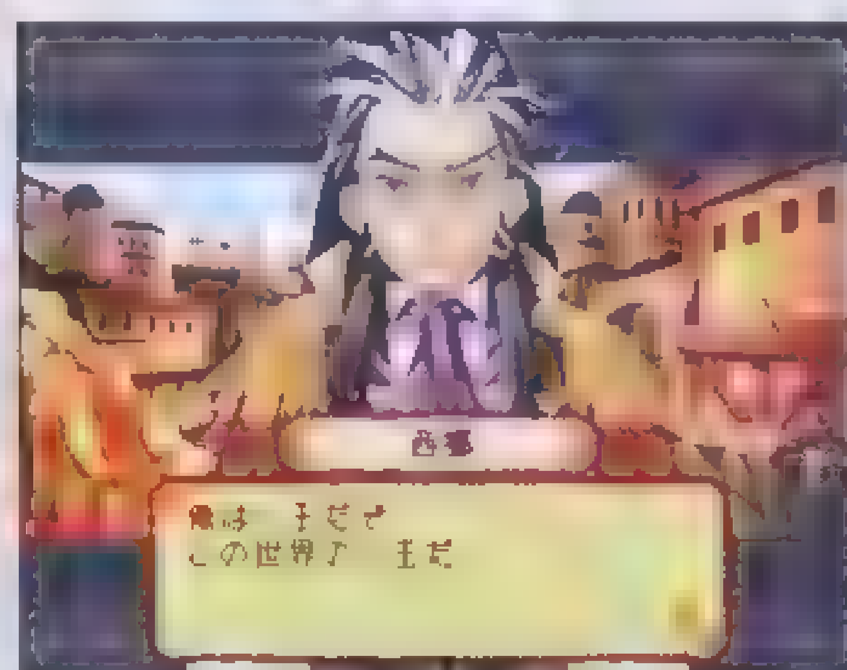
登场敌人 エージェント×3；武术指南×2

战术要点 敌兵分布在四周，不过他们的能力都不强，我方可以分三路主动上前迎击，不要给他们形成合围之势的机会。

Battle02

登场敌人 エージェント×3；武术指南×2；冈田以藏×1

战术要点 冲田总司出战会有特殊对话。右边的两个枪手派个强力角色去牵制，剩下的四人集中攻击冈田以藏，角落里的那个武术指南可以等着她自己送上门来，不用为她分散兵力。此战以藏的攻击力非常高，注意及时恢复体力。



Battle03

登场敌人 战斗强化兵×3；剑豪×2；西乡隆盛×1

战术要点 冲田总司与土方岁三强制出击。本关敌人的势力强大，如果冲田和土方没有练过的话很容易陷入苦战。战斗后"冰のタワーキー"入手。

注：返回基地终端出现Event "冰のタワーキー"，完成后冲田总司RS特性改变。

Main 图书馆深处 Rank41

Battle01



登场敌人 严岛エミリー×1；ガイザン×1

战术要点 由于我方可以出战5人所以本战没有什么难度。按照严岛、ガイザン的顺序击败敌人过关后严岛加入。

Battle02

登场敌人 禁书管理官×3；G・ドール×2；ヨイチ×1

战术要点 兵真出战会有特殊对话。G・ドール的攻击附加睡眠效果，应尽快将他们消灭掉以除后患。禁书管理员的魔法攻击力很高，尽量不要给他们连击的机会。

Chapter 09

Main 啊，无情 Rank42

登场敌人 R・ドラゴン×3；ヒヨコ虫×2；ガイザン×1

战术要点 严岛加入的情况下，第9章出现本任务。严岛一定要出战，用她给ガイザン最后一击才能使其加入。ガイザン的HP高达10000，要做好持久战的准备。



Tips5 附加Slow效果的技能是后期对付那些体力超高BOSS的最佳选择，它可以不停地给BOSS减速使我方获得更多进攻的机会。

Main 恶魔之力 Rank45

Battle01

登场敌人 G・デビル×3；铁の爪コマンダー×2；ナガレ×1；ニコル×1

战术要点 威尔强制出战。小恶魔的攻击附加麻痹效果，其他的都是老对手，如果威尔的Rank够高本战可以轻松胜出。

Battle02

登场敌人 デーモンロード×5；ニコル×1

战术要点 威尔强制出战。变身后的尼科尔与几个恶魔的攻击力非常恐怖，最好不要急于进攻，先把后方的恶魔消灭掉再慢慢前行清光恶魔，最后对尼科尔采取围攻的战术，一定要带上有恢复魔法的人员出战。过关后"结晶のタワーキー"入手。

注：Event "结晶のタワーキー" 完成后威尔RS特性发生改变。

Main オーヴィア探访记 Rank45

Battle01

登场敌人 イビルガーダー×5

Battle02

登场敌人 カオスリーパー×5

战术要点 本任务敌人兵种单一而且很分散，派强一点的阵容上场基本没有难度。



Main 自称神的男人 Rank45

Battle01

登场敌人 オーグマン×3；遗迹人×2；ファンゴラム×1

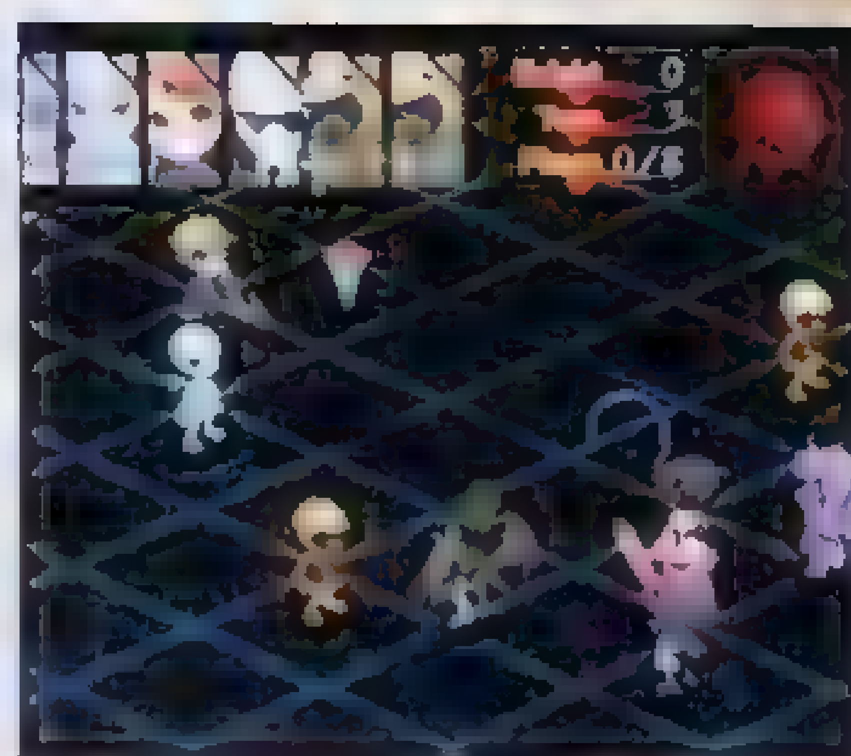
战术要点 葛雷夫强制出战。ファンゴラム对异常状态免疫，魔法攻击对他比较有效。

Battle02

登场敌人 オーグマン×2；遗迹超人×2；マフィア×2；ガリーノ×1

战术要点 葛雷夫出战会有特殊对话。不要轻易走进敌人的攻击范围之内，开始可以等待第一批敌人下来，迅速解决掉他们再去围攻RS后HP15000的ガリーノ，RS后（5回合）Boss的行动速度很快，这段时间应以恢复为主，撑过5个回合就轻松多了。过关后"时のタワーキー"入手。

注：Event "时のタワーキー" 完成后葛雷夫RS特性发生改变。



Main 决战 Rank46

Battle01

登场敌人 R・ドラゴン×3；ブラッドナイト×3；シェリー×1；ライゲン×1

战术要点 两个Boss一开始就会向下冲，我方要赶在他们过来之前尽量把中部的敌兵歼灭，不然混战时很容易陷入被动的局面，可能的话最好带上两名魔法师负责恢复和复活。

Battle02

登场敌人 ブラッドナイト×3；ウィザード×2；禁书管理官×2；ライゲン×1



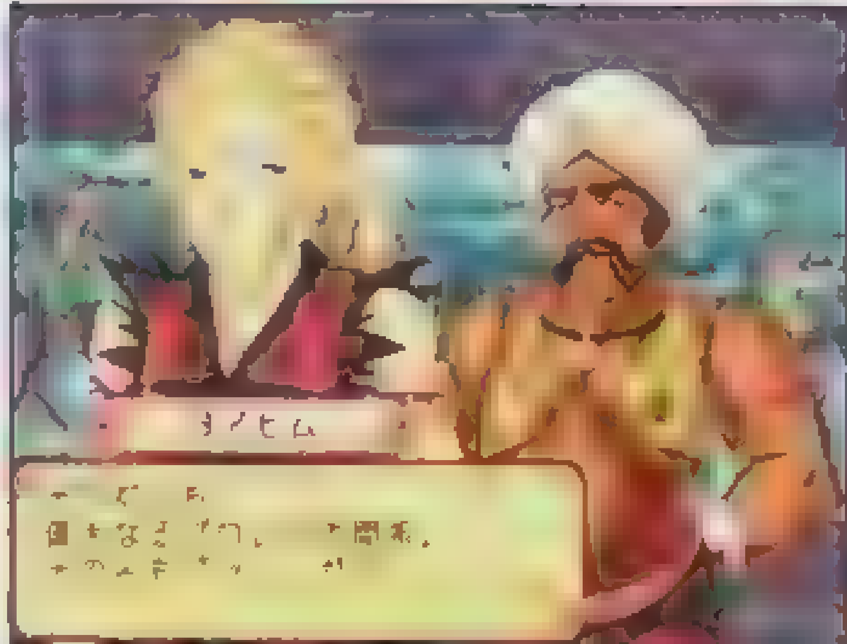
战术要点 兵真强制出战。目前为止最有难度的一关，ライゲンRS后HP高达24000，不仅反击几率高，而且RS必杀技还拥有超大的攻击范围，围攻ライゲン时切记站位要分散。由于ライゲンRS的特性是一人时全能力提升，所以最好把杂兵打的只剩下一个并把他麻痹或睡眠起来再用魔法或RS必杀技慢慢对付ライゲン。过关后"火山のタワーキー"入手。

Chapter 10

Main 汉朵 Rank40

登场敌人 军队蜂×2；ダノンゲルタ×2；バグス×2

战术要点 收得约阿希姆本章追加此任务，约阿希姆强制出战。以现在的实力来看本关非常简单，派出二线队伍练兵吧。



Main 生命之塔 Rank50

Battle01

登场敌人 シャドウナイト×3；ブラッドナイト×1；デーモンロー×1；无×1

Battle02

登场敌人 ブラッドナイト×2；铁の爪コマンダー×1；ダークデューク×1；ドラゴンゾンビ×1；バギー×1

Battle03

登场敌人 スケルトン王×3；デスジェネラル×3；D・ドラゴン×3；ウェイブ×1

战术要点 前两战只是为第3战热热身，基本没有什么难度。第3战缪强制出战，敌人比较多，ウェイブ除了体力较高（HP14000）并有低概率魔法无效特性外并没有什么难度。值得注意的是スケルトン王攻击附加即死效果。

Main 太阳的少年 Rank50

登场敌人 デーモンロード×3；遗迹魔人×3；无×3；エンディア×1

战术要点 兵真与凛强制出战。恩迪亚RS后全异常状态免疫，HP在42000左右，要做好持久战的准备。Phase在5-8之间恩迪亚的全能力强化，在这个期间应积累足够的Sゲージ在Phase1-4时用RS必杀猛轰恩迪亚。平时攻击可以用附加Slow效果的技能降低恩迪亚的速度为我方争取更多的攻击次数。

Main 期望的世界 Rank60

Battle01

登场敌人 オーグマン×3；铁の爪コマンダー×3；グレイヴ拟态×1；ウル拟态×1；冲田拟态

战术要点 葛雷夫、威尔、冲田强制出战。三个拟态的HP都是9000，如果这三个人练过的话本战难度不大。

Battle02

登场敌人 ティターン×3；デュラハン×3；カーマイン×1；ゼオンシルト×1

战术要点 カーマイン与ゼオンシルト强制出战。这次拟态的HP突破10000，而且两人都会反击，但还是没有什么难度，多使用远距离攻击可以轻松获胜。

Battle03





登场敌人 战斗强化兵×1；エクスカリバー×1；タイラント×1；デスジェネラル×1；ノイモーント×1；ブックマスター×1；兵真拟态×1；凛拟态×1

战术要点 兵真与凛强制出战。敌兵种十分丰富，可以分两路把两边的杂兵清理掉再对付两个拟态。凛拟态的光属性魔法范围较大，应优先消灭掉。

Battle04

登场敌人 无×6；デーモンロード×1；デュラハン×1；邪龙×1；世界の卵×1

战术要点 兵真强制出战。本关的关键点在一开始要以最快的速度消灭杂兵，杂兵存在的回合拖得越长对我方越不利。清理完杂兵就与变态的世界之卵（RS状态HP49200）展开拉锯战吧。世界之卵RS状态的时间是无限，全异常状态无效，攻击时有一定概率吸收HP并随机附加异常状态。BOSS的体力在1/3以下攻击力上升并附加即死效果，注意及时复活。只要有耐心，最终的胜利就离你不远了。

Boss GV 游戏二周目继承仓库内所有的物品，可以趁通关后记忆的机会，把必要的装备放入仓库留到下周目用。

みんなのテニス

EVERYBODY'S TENNIS



本作不愧是由《大众高尔夫》开发小组制作的游戏，《大众网球》将复杂的网球技术进行了简化，即使是对网球运动不熟悉的玩家，也能通过几个按键轻松地享受网球运动的乐趣。另外，作为日本网球协会JTA的推荐游戏，本作的技术含量十分高——游戏的按键虽然简单，但对网球的一些技术细节仍然作得一丝不苟，而且对玩家的战术意识要求也很高。加上对应同时4人的游戏方式，绝对是一款不容错过的好游戏！

文 雨滴

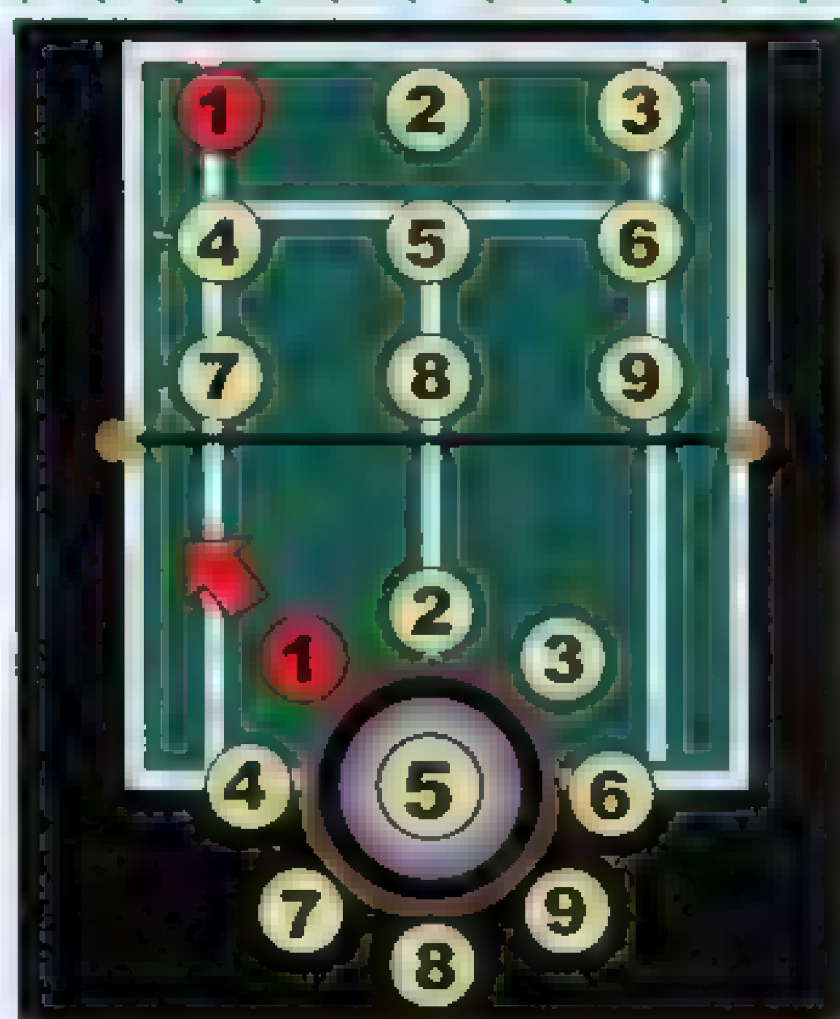
大众网球	SCE	SPG
PS2 みんなのテニス	2006年9月14日	日版
		推荐玩家年龄 全年龄

击球指南书

虽然《大众网球》只使用L3、十字键、○△×几个键就能控制比赛，可是游戏并没有因为只能使用这个几个键而显得单调。区区几个键就可以衍生出各种复杂的打法，这里就为大家详细讲解一下这些键究竟怎么组合才能发挥出最大的威力。

L3/十字键

主要是控制角色移动方向和击球落点的键位，移动就不消多说了，使用方向键控制落点可是很有难度的一件事，网球场按照区域可以划分为9块（如图），上下左右分别对应着2、8、4、6的位置，而其他位置就需要按斜键来定位。虽然看起来十分简单，但要真正做到"指哪打哪"还需要一定的锻炼，因为在正常游戏的时候方向键既要控制角色移动，也要掌握落球点，因此抓住时机十分重要。



基本操作

按键	功能
方向键/L3	控制角色行动/控制落球点
○键	确定/上旋球
△键	调出选手资料菜单 重播比赛情况 吊球
□键	回放比赛情况
×键	取消 切球
L1 R1键	切换选手服装
SLECET键	调整视角/选人时可以调整握拍的手
START键	进入菜单

○键

最普通的回球键，网球中称之为上旋球。这种回球速度快，力量大，很适合打对角消耗对手的体力。



×键

网球中的切球，这种回球速度比上旋球慢，适合缓和对手强烈的上旋进攻，使回球保持尽可能的低。



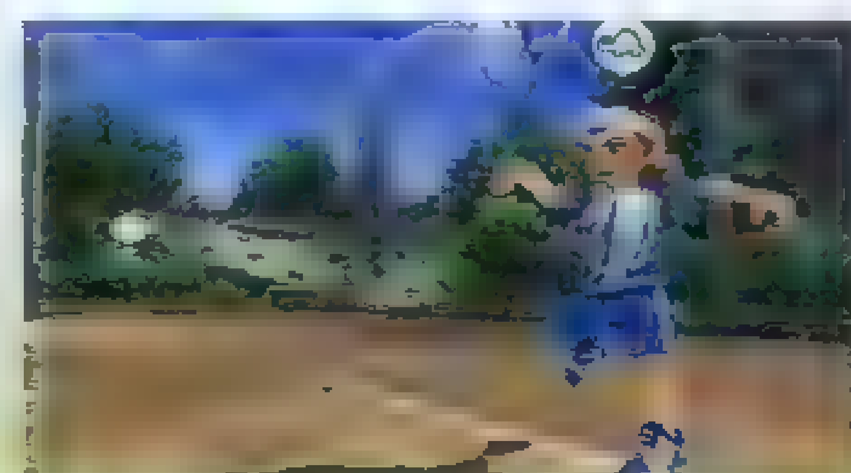
△键

使用△键是网球中吊高球的打法，这种回球速度慢，但容易让对手扣杀回击。适合对手在网前时将球吊到后场打其措手不及。



乌龟

角色头上出现"乌龟"标志的时候，就代表着玩家挥拍的时机晚了。也容易使网球背离原来的轨迹，而且在扣杀的时候很容易造成球出界。

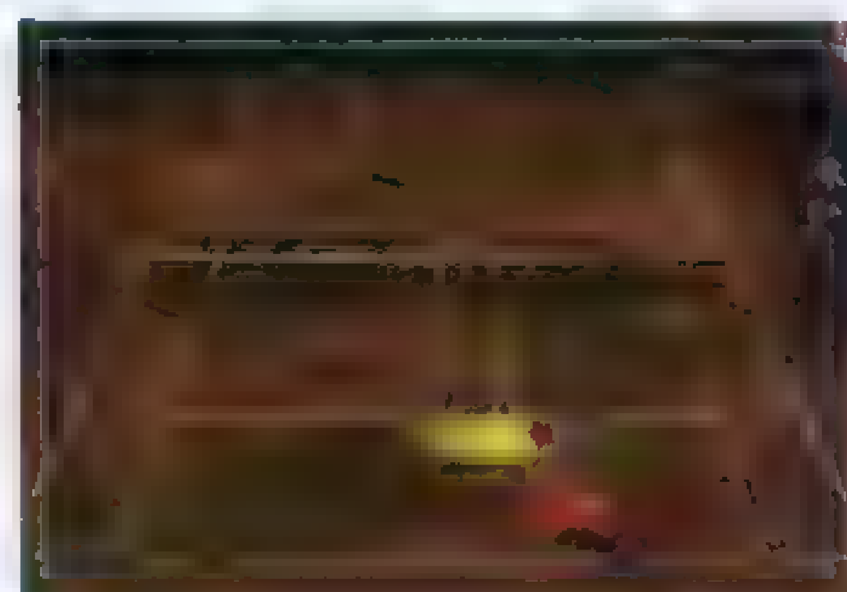


红色区域

对手把网球击打回我方区域时，网球在我方场地的落点就会使用红色来表示，这样能够让玩家直观地了解到球的落点然后跑位。不过在后期比赛中的特殊规则可以让落点消失，玩家只能依靠经验来判断球的落点。

黄色区域

当对手采用吊球回击的时候，我方场地就会出现一块黄色区域，只要站在这个区域按○键进行回击，即可发出传统网球中的"扣杀"，扣杀的威力大，球速快，能让大部分选手措手不及。



兔子



当玩家击球的时候，如果挥拍的时机过早，在玩家所控制角色的头上就会出现兔子标志。挥拍过早可能会导致网球没有按照预计的线路飞行，有时甚至出现原本打算发上旋球却打出吊高球的情况，给对手予缓和机回击的机会。

音符

在恰当的时机挥拍击球就会出现"音符"的标志，这种情况下球会按照玩家的挥拍路线行走，如果出现红色"音符"的话，无论是力量还是速度，这种回击都会比普通回击要高，让对手的进攻变得混乱。



游戏菜单

或许因为网球运动是由欧洲传过来的关系吧，在《大众网球》中我们看到的菜单基本上都是一串片假名。除了几个常见的名称外，这些片假名都是一些专有的网球术语的日文版，究竟它们各代表着什么意思，在接下来的系统介绍中将为大家一一进行解释。

チャレンジモード

挑战模式，也是《大众网球》的主要游戏流程，玩家可以在这个模式里打败各地选手，成为世界冠军。这个模式下的所有规则和比赛流程都是强制规定的。而且在这个模式下战胜对手才可以获得他们的使用权，游戏选手分为"初级"、"中级"和"高级"，随比赛的难度上升才会依次出现。"高级"角色必须在日本选手级别的比赛中战胜他们才能够使用。

规则	备注
试合回数	总共比赛的次数
ランク	等级，最高为7级的Special
段位	获得网球比赛的段位，最高为"神"
サービスゲームキープ率	赢得发球局的概率
ジャストインパクト率	适时击球的概率（即打出红色音符的几率）
ネットプレイ率	吊网前球的几率，即将球打到前场的几率。
サーブ最高速度	发球最高速度
フォアハンドショット率	打出正手球的概率
ミスショット率	挥空拍的几率
ダブルフォルト率	两次失误让对方直接得分的几率

みんなのテニス

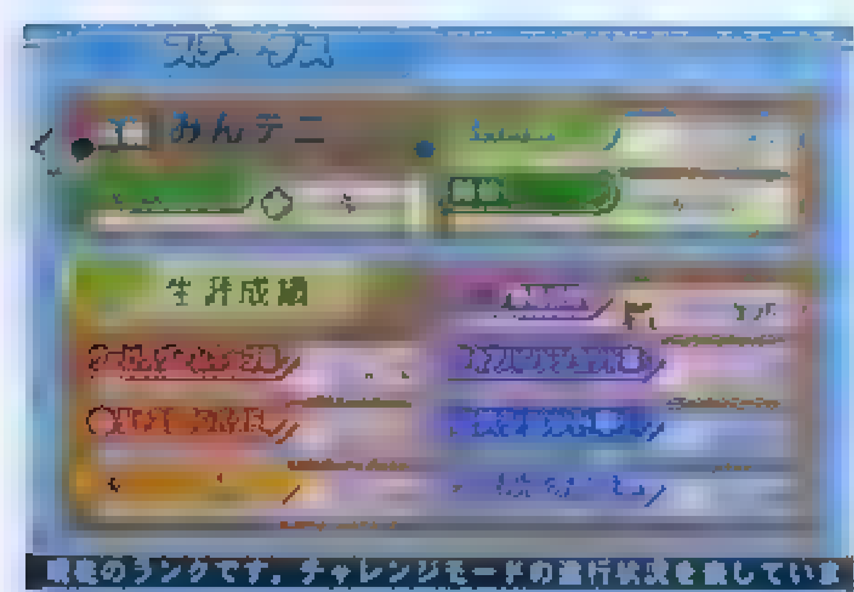
大众网球模式，玩家可以使用在"挑战模式"中获得的选手及网球场地进行比赛。在本模式中与好友一起对战，也可以选择对电脑进行挑战，熟悉各个选手的能力。在这个模式中，可选择单、双打两种模式。玩家可以在这里自己编辑各种比赛规则让比赛变得更加难以琢磨。



规则	备注
コートセレクト	选择场地，游戏一共有11个比赛场地可供选择。
审判セレクト	选择裁判，通关之后一共可选择5名裁判。
セット数	比赛盘数，有1盘取胜，也可以选择3盘或5盘取胜。
ハンデ设定	差距设定，玩家可以在这里让对方装备铅块，降低他的移动速度，也可以给自己用增加比赛难度……
ゲーム数	比赛局数，有2局胜利，也可以设置4局或6局取胜。
色物ルール设定	特殊网球，玩家可以在这里选择不规则乱跳的球（イレギュラーバウンド）和慢球（スローモーション）两种。

データ

资料收集，玩家在这里可以查看自己的各种资料。



ステータス	状态，在这里玩家可以查看到自己比赛生涯中的各种数据。
アイテム	各种道具的列表，包括可使用角色、COSPLAY服装、比赛场地、裁判四项，当其中一项全部收集齐后会显示"Complete"的标志。
セーブ	游戏存档
ロード	读取游戏数据

トレーニングモード



训练模式，这里可以训练自己的网球技术。如果在比赛中遇到瓶颈，可以在这里控制如何掌握发球的落点及接球的时机。除了可以训练发球、接球、网球截击等能力外，还有综合能力的训练。而系统也会根据玩家的训练成绩给予一个评价。

总合练习	训练机会发出各种角度的球让玩家击打，只要将球按照正确的键位提示击打到正确的位置就会得分。随着等级的提升对网球落点的要求会越来越高。
サーブ练习	发球练习，将球击打到正确的区域就会得分，连续打中的话系统对落点的要求会提高，得分也会增加。
ボレー练习	在前场将训练机打出的网球回击到正确的区域就会得分，训练玩家的网前截击能力。
スマッシュ练习	扣球练习，玩家需要站在黄色的区域将球回扣到系统提示的正确区域才能得分，这是训练玩家的扣球能力。

オプション

系统设置，在这里可以修改各种设置，其中在最后一项"ロード中壁纸"中可以看到目前为止所有Loading画面的小提示，不过它们都是日文的……

攻略指南

《大众网球》一共有6个级别的比赛，从最初的"初学者级别"一直到最后的"世界选手级别"难度依次递增。最初玩家只能选择エレノア和ユウキ2个角色，随着难度的增加系统将依次开放其他12位选手。在游戏中每位选手都有两套衣服，一套默认服装和一套COSPLAY服装。

初学者级别

玩家一开始所处的级别，这个级别的对手能力很低，一开始只能使用エレノア和ユウキ两个人，只要活用打对角的方法即可轻松获胜，只要获得4次胜利即可进入下一阶段比赛。

No.1 エレノア

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	D	E	D	S	C	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
盘4局	5级	无	アロハ沙滩网球场	最初的比赛

No.2 ジュン

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
前场型	右	D	E	B	A	B	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	5级	无	角色ジュン	最初的比赛

No.3 ユウキ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	D	D	E	S	D	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	5级	无	裁判スズキ	多打对角

细心的玩家可能会发现，在进入游戏后，如果玩家不进行任何操作的话，游戏中的场景就会出现日月交替的现象哦！

No.4 JJ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
底线型	右	E	D	E	A	S	高速吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	4级	无	[illegible]	及时上网截击

No.5 ジュン/JJ

选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
ジュン	前场型	右	D	E	B	A	B	无
JJ	底线型	右	E	D	E	A	S	高速吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	5级/5级	无	[illegible]	—

业余者级别

只要完成初学者级别的4盘比赛胜利即可进入这个级别，难度虽然提升了一个等级，但还不是太难，这里需要注意的对手都是已经出现对手的COSPLAY角色。

No.1 エレノア

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	D	E	D	S	C	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	4级	无	エレノア的COSPLAY服装	多向两边抽击

No.2 ユウキ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	D	D	E	S	D	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	4级	视角切换	ユウキ的COSPLAY服装	—

No.3 ジュン/エレノア

选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
ジュン	前场型	右	D	E	B	A	B	无
エレノア	全方位	右	D	E	D	S	C	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	5级/5级	无	なかがわ河川敷网球场	—

No.4 ジュン

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
前场型	右	D	E	B	A	B	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	3级	无	ジュン的COSPLAY服装	注意上网时机

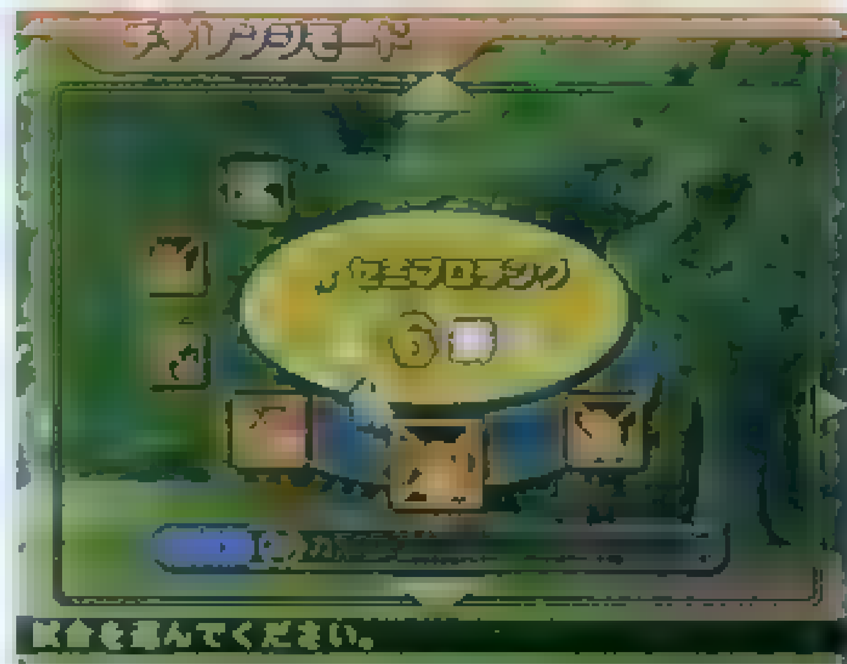
No.5 エレノア/JJ

选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
エレノア	全方位	右	D	E	D	S	C	无
JJ	底线型	右	E	D	E	A	S	高速吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	4级/3级	无	JJ的COSPLAY服装	—

半专业级别

完成业余者级别的4盘比赛胜利即可进入，比赛一开始会遇到穿着COSPLAY服装的初级选手，之后就是强劲的中级选手了。与初级选手相比，中级选手的球路和回击方法都会变得更多更难猜测，虽然难度进行了提升，但总体来说只要掌握好节奏即可获胜。到这个级别以后比赛规则会逐渐增多，比赛场次也会增加。



No.1 スズキ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
底线型	右	C	C	C	B	B	吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	2级	无落点提示		注意他的吊球发球

No.2 ユウキ/ジュン

选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
ユウキ	全方位	右	D	D	E	S	D	无
ジュン	前场型	右	D	E	B	A	B	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	4级/3级	无	みやびの森网球场	—

No.3 モモコ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	C	C	B	B	C	反手击球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	2级	无	角色モモコ	—

No.4 カイト

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
截击型	右	C	C	B	B	B	S形侧旋球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	1级	无	角色カイト	及时上前截击

No.5 カイト/モモコ

选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
カイト	截击型	右	C	C	B	B	B	S形侧旋球
モモコ	全方位	右	C	C	B	B	C	反手击球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	1级 2级	无	[illegible]	—

No.6 モモコ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	C	C	B	B	C	反手击球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	2级	视角切换	オリンピア神殿网球场	—

专业者级别

与之前一样，在半专业级别级别中赢5盘即可升级到本级别，从专业者级别开始，比赛局数开始变化。推荐采用上一级别中获胜的选手进行比赛，这样大家在与电脑进行对战的时候，打起来会比较轻松。

No.1 キャロル

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
底线型	左	B	B	D	C	A	高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	初段	无		速度型选手，注意及时上网

No.2 スズキ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
底线型	右	C	C	C	B	B	吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	初段	视角切换	スズキ的COSPLAY服装	—

No.3 ロック・ブル

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
强力发球型	右	S	C	A	C	E	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	二段	无		发球威力大 但移动慢

如果要评选本作中最帅的角色的话，非リュウ莫属。仔细一看的话，他似乎与漫画《网球王子》中手冢国光的造型差不多。于是，当リュウ输掉比赛的话，你就会看到他会以那个著名青学部长捂着[illegible]丽地失败。

No.4 モモコ							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	C	C	B	B	C	反手击球

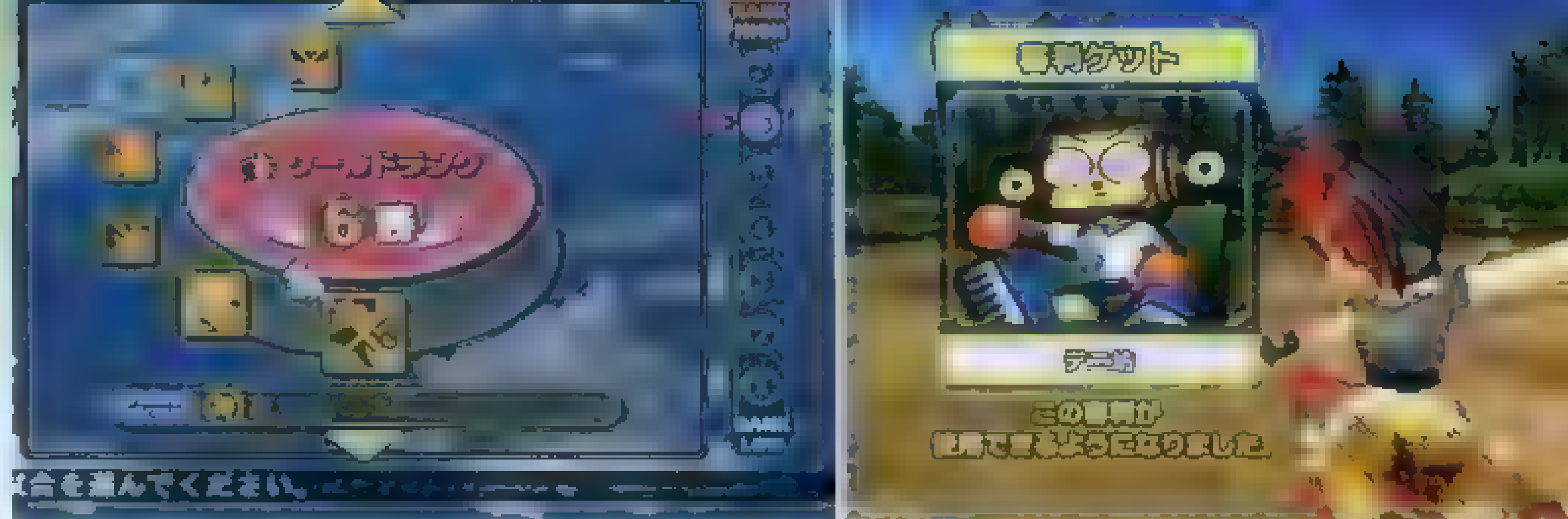
比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	二段	视角切换	モモコ的COSPLAY服装	–

No.5 グロリア							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	B	B	B	C	C	回击杀球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	二段	无	[illegible]	注意上网时机即可轻松解决

No.6 カイト/JJ									
选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
カイト	截击型	右	C	C	B	B	B	S形侧旋球
JJ	底线型	右	E	D	E	A	S	高速吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘4局	二段 3级	无	カイト的COSPLAY服装	–



No.7 ロック・ブル							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
强力发球型	右	S	C	A	C	E	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
3盘2局	二段	无落点提示	[illegible]	–

No.8 スズキ/ロック・ブル								
选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
スズキ	底线型	右	C	C	C	B	B	吊高球
ロック・ブル	强力发球型	右	S	C	A	C	E	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
3盘2局	初段 二段	没有落点提示	[illegible]	–

日本选手级别

完成6次比赛可以进入这个难度。从此难度开始，4名高级人物陆续登场，他们的能力比起中级选手来说要高，大家作好打持久战的准备吧！

No.1 ミランダ							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	A	A	A	D	A	S形侧旋球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	四段	无	[illegible]	必杀技很强

No.2 キャロル							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
底线型	左	B	B	D	C	A	高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
3盘2局	四段	无落点提示	キャロル的COSPLAY服装	–

No.3 ロック・ブル							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
强力发球型	右	S	C	A	C	E	无

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
3盘2局	五段	视角切换	ロック・ブル的COSPLAY服装	–





No.4 グロリア							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	B	B	B	C	C	回击杀球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	五段	无落点提示	グロリア的COSPLAY服装	–

No.5 リュウ							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
底线型	右	B	S	C	D	C	高速吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	五段	视角切换	角色リュウ	他的底线回击力量很大

No.6 ローラ							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
前场型	右	A	B	S	D	B	变线发球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	五段	无	角色ローラ	注意她的变线发球

No.7 ウィル							
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	左	S	A	S	E	B	高速和变线发球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	骑士	无	角色ウィル	注意他的变线发球以及强劲的回击

No.8 リュウ/ウィル								
选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
リュウ	底线型	右	B	S	C	D	C	高速吊高球
ウィル	全方位	左	S	A	S	E	B	高速和变线发球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
3盘2局	五段/骑士	视角切换	グランドパレス室内网球场	–



比分

网球的比分是按照0、15、30、40、Duece、Advantage来计算的。最早的时候40分是以45分来表示，因为0、15、30、和45分别代表着1/4个小时，而0的读法则是非常特别的“Love”。其中一方先获得40分并领先对方两球时就算赢一局，当双方的比分进行到40以上的平局时，直接使用Duece表示，之后再赢一球就称为Advantage（优先），优先之后再赢一球即可获得比赛的胜利，但如果失球的话，则继续进入Duece平局。

发球规则

网球场中有一个专门的“发球区”，玩家必须把网球打到发球区内才算有效发球，如果将球击打到发球区外或者发球触网都算“发球失误”，在一次发球中如果两次发球失误的话就自动判对方赢一球。

击球规则

当对方发球时，我方必须等网球落地一次才能回击，否则算失误一次，对方直接得分；但除

或许是一家公司出品的缘故吧，如果大家仔细看的话，就会发现那些围观网球比赛的观众中，很多都是《大众高尔夫》里的角色



世界选手级别　ワールドランク

打赢7场日本选手级别的比赛即可进入，虽然人物都是穿着COSPLAY服装，但难度却比正式服装的高级人物强劲很多，不过打完这个级别的比赛就可以正式通关了哦！

No.1 ミランダ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	右	A	A	A	D	A	S形侧旋球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	骑士	视角切换	ミランダ的COSPLAY服装	—

No.2 リュウ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
底线型	右	B	S	C	D	C	高速吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	骑士	无落点提示	リュウ的COSPLAY服装	—

No.3 キャロル／グロリア

选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
キャロル	底线型	左	B	B	D	C	A	高球
グロリア	全方位	右	B	B	B	C	C	回击杀球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
3盘2局	四段／五段	无落点提示	皇后区网球公园球场	—

No.4 ローラ

类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
前场型	右	A	B	S	D	B	变线发球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	伯爵	无落点提示	ローラ的COSPLAY服装	—

No.5 ロック・ブル／リュウ

选手	类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
ロック・ブル	强力发球型	右	S	C	A	C	E	无
リュウ	底线型	右	B	S	C	D	C	高速吊高球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
3盘2局	五段／骑士	视角切换	[illegible]	—

No.6 ウィル

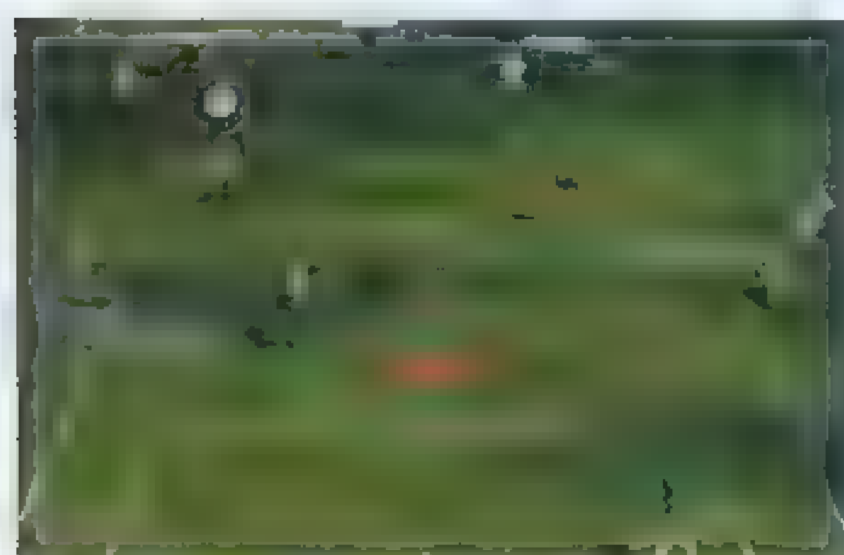
类型	惯用手	发球	打击	截击	冲击	速度	特技
全方位	左	S	A	S	E	B	高速和变线发球

比赛局数	级别	特殊规则	奖励道具	备注
1盘6局	王子	视角切换	ウィル的COSPLAY服装	—

特殊级别　スペシャルランク

游戏通关后再次进入游戏就会发现多了这么一个级别，在这个级别中玩家将开始挑战所有角色的加强版，这些角色的所有能力都比之前的上升了一个档次，级别也变成了"王子"以上，一直到最后的"神"。另外，加强版有单打和双打的区别。胜利的话可以获得他们的最后一套隐藏服装（说是隐藏服装，其实也就只是换了个颜色而已……），不过这次的比赛可是会把玩家的评价记进去的哦，而且也有很多特殊规则，所以为了尊严，大家还是好好地打吧。

角色	特殊规则	级别
エレノア	限定初级角色	王子
ユウキ	限定初级角色	王子
ジュン	限定初级角色	王子
JJ	限定初级角色	王子
スズキ	限定初、中级角色	王子
モモコ	限定初、中级角色	王
カイト	限定初、中级角色	王
キャロル	限定初、中级角色	王
ロック・ブル	限定初、中级角色	王
グロリア	限定初、中级角色	王
ミランダ	无落点提示	天使
リュウ	无落点提示	天使
ローラ	无落点提示	天使
ウィル	无落点提示	神





球场提示





对于网球运动来说，球场也是影响比赛至关重要的一个环节，通常情况下网球比赛的场地分为草地、红土、硬地网球场，网球在每种球场的运动轨迹是不一样的，这里就为大家列出游戏中11个场地的特点。

网球场地	种类	球速	弹跳力
北高网球グラウンド	红土	○○●●	○○○●
アロハビーチ网球场	红土	○○●●	○○○●
なかがわ河川敷球场	红土	○○●●	○○○●
ウエスタンバレー球场	红土	○○●●	○○○●
さくらが丘公园球场	硬地	○○○●	○○○○
みやびの森庭球场	硬地	○○○●	○○○○
グランドパレス球场	硬地	○○○●	○○○○
アルプス高原网球场	草地	○○○○	○○●●
ワイルドグリーン球场	草地	○○○○	○○●●
オリンピア神殿球场	草地	○○○○	○○●●
クイーンズテニスガーデン	草地	○○○○	○○●●

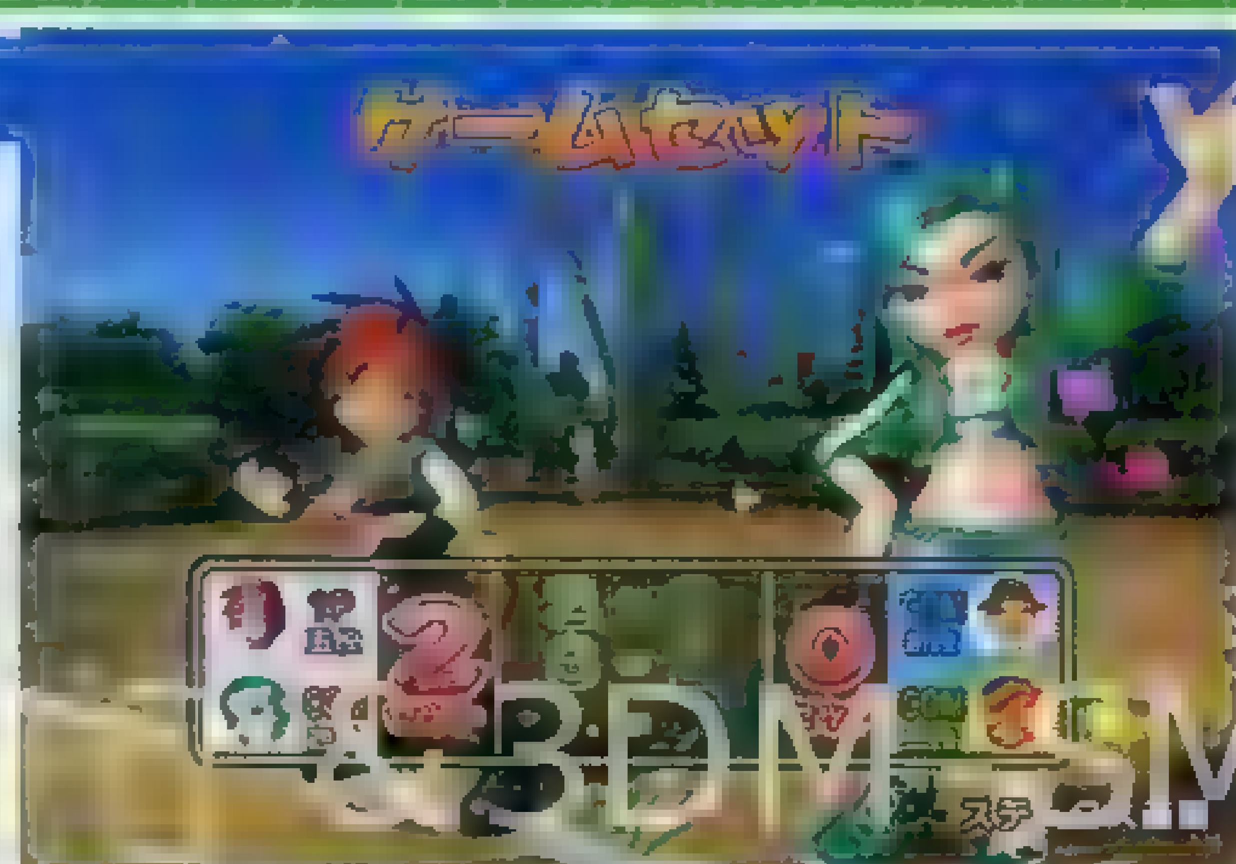
了发球外，其他情况下都可以回击没有落地的网球。除了发球外，触网和触网后又落入球场正确区域的球都算有效，而且双方不能过网击球。另外，如果网球击中人身体的话，则判对方得分。（这点在双打中尤其突出）。

双打规则

与单打差不多，只是需要注意的一点是，当玩家的另一名同伴接对方的发球时，玩家不能抢先击球破坏对方发球，如果出现这样的情况，则直接判对方得分。

网球的盘数

正规的网球是按照一盘六局的规则来进行的，如果对手落后至少两局，那么先赢得6局的球员就赢一盘。但如果比分是6：5的话，玩家必须再赢一局到7：5才能获胜；如果输了的话，将会进入残酷的决胜局(即大家常说的抢七局)，在决胜局中，首先获得7分并至少胜对方2分的选手将获胜，如果出现7：6的情况，那么必须净胜对手两球才算真正的胜利。



再现幕末的浪漫

动漫经典名作的PS2版游戏《浪客剑心 燃烧！京都轮回》终于和大家见面了，本作以京都篇为基本内容，共分为"剑心篇"、"左之助篇"、"斋藤篇"、"苍紫篇"等四部分故事。除了可以亲身重温那些经典的情节和战斗之外，大家还可以从不同的角度去体验《浪客剑心》的世界。让我们一起进入到游戏中去，再度体验那段幕末的浪漫吧！

浪客剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回 | Banpresto ACT
PS2 | 2006年9月14日 日版
推荐玩家年龄 12岁以上

文 小白龙

系统介绍

作为一款改编自经典剑客题材的游戏，本作的主要看点除了情节之外便是穿插在其中的战斗。游戏中的战斗操作并不复杂，不过配合上"葛藤"、"立合い问答"等要素之后便很好地烘托出了角色之间对战时那种紧张的氛围。

基本操作

□	普通攻击(弱)
△	普通攻击(强)
○	回避
×	跳跃
左摇杆/方向键	移动
右摇杆	调整视角
L1	摆出架势/解除架势（带锁定目标效果）
L2	切换到背后视角
R1	防御
R2	切换视角（带确认敌人效果）

注：更改过设置之后，游戏中提示的按键方式仍然是遵照初始的基本设置来提供的。

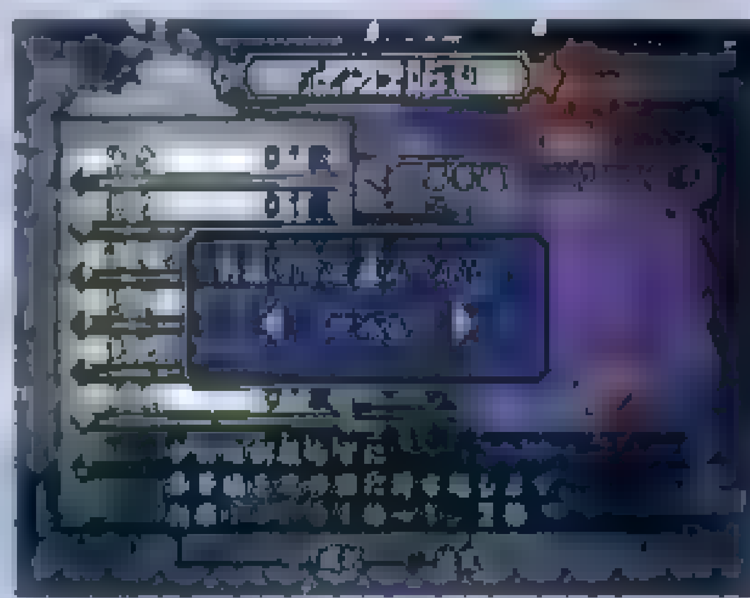


▲在战斗过程中，左摇杆/方向键+○为高速移动，可以闪避攻击，要多加利用。在敌人很多的情况下，高速移动显得尤其重要，保持无伤状态的话可以提高战斗评价。

升华值

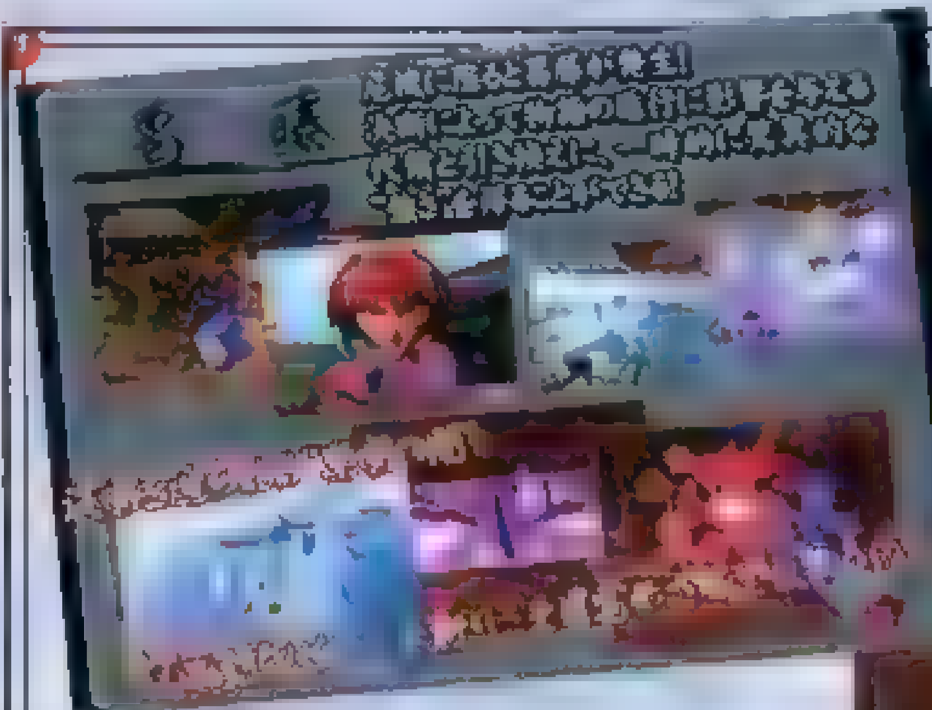
在战胜敌人后，按照获得评价的不同以及达到战斗条件的数量，会获得相应的"升华值"，可以用这些升华值对角色的各项能力进行升级（每项最高50级）。

升华值的五种处理方式	
保存(貯める)	这次暂时不分配，把点数留到下次获得升华值时。利率：1.01～1.2倍。
自动分配(おまかせ)	按照主人公的特征进行自动分配。利率：0.9倍。
平均分配(平均)	在全部能力上平均分配。利率：0.8倍。
集中分配(一点集中)	把所有的升华值分配到你选择的某一项能力上。利率：1.2倍。
手动分配(自分好み)	按照自己的爱好来分配升华值。利率：1.0倍。



▶在高难度下，建议将升华值以一点集中的方式分配，集中强化实用的能力会使游戏变得容易些。

葛藤



▶左之助在变身之后就会拿出巨大的斩马刀，不过攻击的速度也会随之变慢，因此比较容易受到反击。



体力降到一定程度以下就会引发"葛藤"（类似于心理斗争，会有一小段时间让玩家考虑是否变身），此时按R3键的话就可以变成能量强化的修罗状态，如果不变身的话过一会儿之后就会恢复到普通状态。每次变身之后左下角的红色槽就会增加，红色槽积满的话就会进入"修罗道"，此时会引发一段特殊情节，但是完成情节之后游戏就结束了。

共斗



在一定条件下会引发"共斗"，满足特定条件的话主人公可以和其他登场人物一起进行战斗。

立合い问答

和强敌对战时，由于互相之间信念的碰撞，会引发一些特别的对话。这些在战斗中引发的对话会被全部收录到"问答乃间"里，这应该也算是一个收集要素吧。





▲在战斗过程中穿插角色间的对话会大大强化那种两强对碰的感觉，可以让人享受到一种身临其境的乐趣。

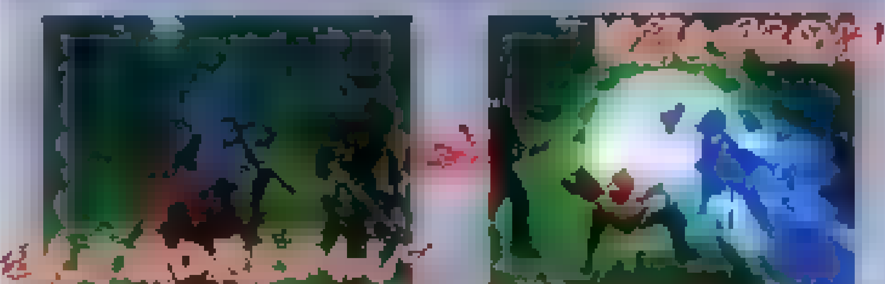
先の先

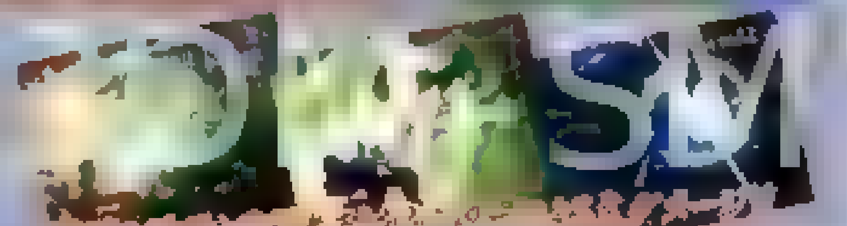


在攻击过后画面下方出现闪光的瞬间，如果能够适时输入指令的话就可以连上其他招式。这就是"先の先"的精髓所在，也就是所谓的"连击"，在时机把握得当的情况下可以达到很高的连击数。

后の先

在按L1键摆出架势时，输入○键避开对手的攻击之后，在恰当的时机内输入反击指令的话就可以造成较大伤害。在敌人攻击的一瞬间闪开然后反击，这就是"后の先"的精髓所在。

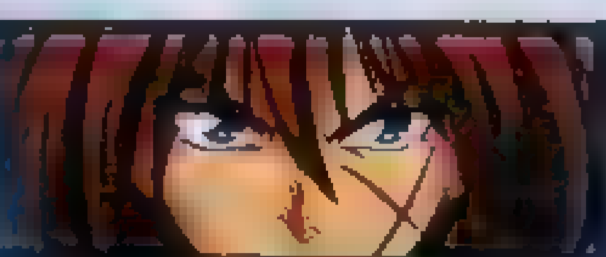






剑心篇

在京都通り一入口处的黄衣男性那里可以询问到情节发展的条件，本作的大部分剧情发展条件都是两点：一、经过三天时间；二、完成一定数量的支线任务，两个中实现一个就可以继续情节了。



基本出招表

必杀技	
龙槌闪	□+×（跳跃过程中也可以使用）
龙巢闪	□+△
龙鸣闪	△+×
龙翔闪	左摇杆／方向键+□+×
龙卷闪	（回避过程中）□
龙卷闪・凩、旋、岚	（回避过程中）△△△
双龙闪	（摆架势中）□或者△之后△
连续技	
普通连续技1	□□□□□□
普通连续技2	左摇杆／方向键+□□□□□
普通连续技3	△△△△
普通连续技4	左摇杆／方向键+△△△
奥义	
天翔龙闪	（摆架势中）R1+△（一定情节后习得）
九头龙闪	R2+△（一定情节后习得）



持续攻击的话剑气槽会渐渐上升，在已经习得奥义的情况下，剑气槽满之后输入特定指令就可以发出奥义。奥义在发招时有停顿时间，此时受到攻击的话就会被破招。

主要情节流程

为了不给薰带来更多的麻烦，同时也为了阻止志志雄的野心，剑心离开了道场启程前往京都……

一 两年前，剑心与几个伙伴潜入了由志志雄控制的小村庄"新月村"。在亲眼目睹了尖角的残忍统治之后，剑心愤怒地拔出了逆刃刀。第一场战斗的目标是击败15人。

二 众人在村子里见到了志志雄，一番对话之后双方开始了交战。第二场战斗的对手是尖角。

三 在击败了尖角之后，剑心向志志雄发出了挑战，然而志志雄暂时并没有战斗的兴趣，于是便命令宗次郎代替他和剑心对战。第三场战斗的对手是宗次郎。



▲剑心和宗次郎间的对决。

四 虽然最终将志志雄的势力赶出了新月村，然而剑心的逆刃刀也折断了。为了和志志雄做出了断，剑心一行人出发前往京都。去葵屋继续剧情后，为了对付志志雄，剑心开始寻找刀匠新井青空，想要重新打造一把逆刃刀。而为了得到新井青空家的名刀，十本刀之一的张绑架了青空的儿子。剑心第四场战斗的对手将是十本刀之一的张。



五 得到逆刃刀・真打并且战胜了张之后，为了学习飞天御剑流的奥义，剑心动身前往师傅隐居的地方。经过一番波折之后，比古清十郎终于答应将奥义传授给剑心。在第一次修行撑过比古清十郎60秒的攻击之后，再与之对话，然后再撑过120秒的攻击。

六 在剑心修行的期间，志志雄一派袭击了葵屋，但是最后以失败告终。剧情过后，继续奥义的修行，在对决中将比古清十郎的体力降到一定程度后，习得"九头龙闪"。

七 经过一个晚上的时间后，再次开始奥义的修行，在师傅的引导下，剑心最终掌握了"天翔龙闪"。这样一来，与志志雄开战的条件已经达到了。

八 与此同时，志志雄召集了十本刀，准备火烧京都。剧情过后，去京都警察局继续情节。在左之助的活跃下，剑心他们成功地阻止了志志雄隐藏在火烧京都计划后的阴谋。

支线任务列表

时期	场所	内容
全（时期）	京都通り一	受委托买"八つ桥"，之后得到"八つ桥"
全	京都通り二	碰到小流氓开战，之后还会在这里和白べこ多次碰到小流氓，习得九头龙闪之后会在京都通り二碰到流氓老大，战斗胜利后所有流氓改邪归正
全	白べこ	和特定男性对话接下任务后，在夜晚的白べこ打败盗贼
全	白べこ中央	从流氓手里救出男性，在和左之助汇合后再和他对话（然后和左之助或者斋藤对话的话都可以引发"共斗"），之后在白山神社发生战斗
和张对战之后	夜晚，刀锻冶の家	碰到安慈发生战斗
天翔龙闪学会后	傍晚，高台	碰到宇水发生战斗
天翔龙闪学会后	夜晚，京都通り一	和女性对话后，在夜晚去调查白山神社的石头发生战斗
和众人汇合后	夜晚，高台	完成所有战斗后可以碰到镰足发生战斗
和众人汇合后	葵屋	受薰委托买小豆，最后一部分小豆在夜晚的白べこ中央和男性对话后可以买到
和众人汇合后	白べこ	和男性店主对话接下任务后，在夜晚的京都通り一碰到夷腕坊发生战斗
和众人汇合后	夜晚，白山神社	碰到冲田总司发生战斗

注：没有具体标明任务时间的话表示是在白天，而且很多支线任务在失败之后是不能够重来的，高台的修炼也算在支线任务里面。

九 回到葵屋，剧情过后就是决战前的准备阶段了。再经过一段剧情之后，终于迎来了决战的前夜。

十 第二天，剑心、斋藤和左之助出发前往志志雄的根据地，最终之战开始了。接下来一场连续战斗的对手分别是苍紫、宗次郎和志志雄。在成功战胜志志雄之后，就迎来了剑心篇的结局。



两强对决



和茶屋的女性对话的话，可以选择休息到下段剧情继续为止，除了左之助和斋藤有两段情节无法用休息跳过之外，其他时候都可以在这里休息跳过剧情之间的空闲时间，想要快速通关的朋友可以多利用这个休息功能。

小插曲 和原作中一样，在与尖角对战时，如果剑心一直躲闪的话，尖角就会在"啊"的一声后摔倒。

相楽左之助

左之助篇

在高台上可以进行一系列挑战，通过这些战斗可以获得增加能力的道具并且积累大量的升华值。战斗类型先是单挑，然后是一对多，然后是一对多加上时间限制。高台的修炼是游戏中提升能力的主要方式。



基本出招表

必杀技	
急降下拳	（跳跃过程中）□+×
デコピン	□+×
乱打	□+△
重い一发	左摇杆／方向键+□+×
上勾拳	△+×
头突き	（回避过程中）△／（摆架势中）△
连续技	
普通连续技1	左摇杆／方向键+△
普通连续技2	左摇杆／方向键+□□□
普通连续技3	□□□△
奥义	
二重极限	R2+△（一定情节后习得）
三重极限	R1+△（一定情节后习得）

注　左之助的奥义故意挥空的话可以攻击到附近一圈的敌人。

主要情节流程

一 为了帮助剑心，左之助打算起身前往京都，然而就在准备出发之前，斋藤挡在了他的前面。第一战的对手是斋藤。

二 和斋藤对战过后，左之助出发前往京都。然而半路上他在一个森林里迷了路，就在这时候，他碰到了一个破戒僧，之后开始了奥义的修行。完成任务后习得"二重极限"。

三 来到京都之后，和白べこ里面的人对话，再到白べこ小吃店门口就会发生剧情，剧情过后左之助来到了长屋。

四 在长屋附近碰到一个小流氓正在威胁一个男性，于是上前解救。击败流氓之后，往地图外走便会继续剧情。



五 几段剧情过后，在长屋附近会看到一个小流氓在欺负一个小孩，再次上前解救。战斗过后再回到长屋，在另一个出口处会再次遇到一群流氓，击败他们后就彻底把流氓赶出了长屋。

六 剧情过后，在白山神社同志志雄一派发生战斗，之后还要继续打败下一个对手夷腕坊。

七 经过一段时间或者完成一些任务后剧情自动继续，剧情过后开始和警官的战斗。

八 在此期间志志雄召集十本刀准备火烧京都。之后左之助在警察局的牢房内碰到了斋藤，然后一起和十本刀之一的张进行了交谈。

九 同样用打发时间或者完成任务的方式继续几段情节后，到葵屋和薰一行人汇合，之后就是战前准备阶段了。

十 再过一段剧情之后前往志志雄的根据地开始最终之战，左之助的对手将分别会是安慈（击败安慈后习得"三重极限"）、宗次郎和志志雄。志志雄战结束后，左之助篇也随之迎来了结局。

支线任务列表

时期	场所	内容
击败夷腕坊后	京都通り二	和老爷爷对话后接下教训无知孩子的任务，分别会在京都通り一、白べこ、高台和傍晚的白山神社找到他们并发生战斗
击败夷腕坊后	京都通り二	在这里和白べこ发生与剑心类似的小流氓战斗
击败夷腕坊后	京都通り一	和黄衣男性对话后接下买鱼任务
击败夷腕坊后	白べこ	和特定男性对话接下任务后，在夜晚的白べこ打败盗贼
击败夷腕坊后	夜晚，高台	碰到张发生战斗
和张对话后	京都通り二	和入口的男性对话后，（此时去和斋藤对话的话会引发"共斗"，或者在众人汇合后和剑心对话的话也会引发"共斗"），在白山神社发生战斗
和张对话后	京都通り二	和蓝衣流氓对话后，代表他们出战
和张对话后	傍晚，高台	碰到宇水发生战斗
和众人汇合后	夜晚，高台	完成所有战斗后可以碰到镰足发生战斗
和众人汇合后	白べこ	和男性店主对话接下任务后，在夜晚的京都通り一碰到夷腕坊发生战斗

斎藤一

斋藤篇

由于斋藤的普通连击是以踢击开始的，因此在面对多人时杀伤力不够强劲，而且打击面也不够广，因此建议多使用L1+□，这样一来攻击方式就会完全变成斩击，威力也会增强很多



基本出招表

必杀技	
牙突一式／长	（摆架势中）左摇杆／方向键+△
牙突一式／短	（摆架势中）△
牙突二式	□+×（跳跃过程中也可以使用）
牙突三式	左摇杆／方向键+□+×
斩りはらい	△+×
寝ろ	□+△
本气の牙突	（摆架势中）R1
连续技	
普通连续技1	□□□□
普通连续技2	左摇杆／方向键+□□□
普通连续技3	△△△
普通连续技4	左摇杆／方向键+△△
普通连续技5	△□□□
普通连续技6	□□△
普通连续技7	□□□△
普通连续技8	（摆架势中）□□□□
追加攻击1	牙突一式之后□
追加攻击2	牙突一式之后△
奥义	
牙突六刃	R1+△
牙突零式	R2+△

主要情节流程

一 斋藤篇从斋藤一拜访薰的道场开始，为了测试剑心的实力，斋藤扮成恶人角色和剑心展开了第一战。

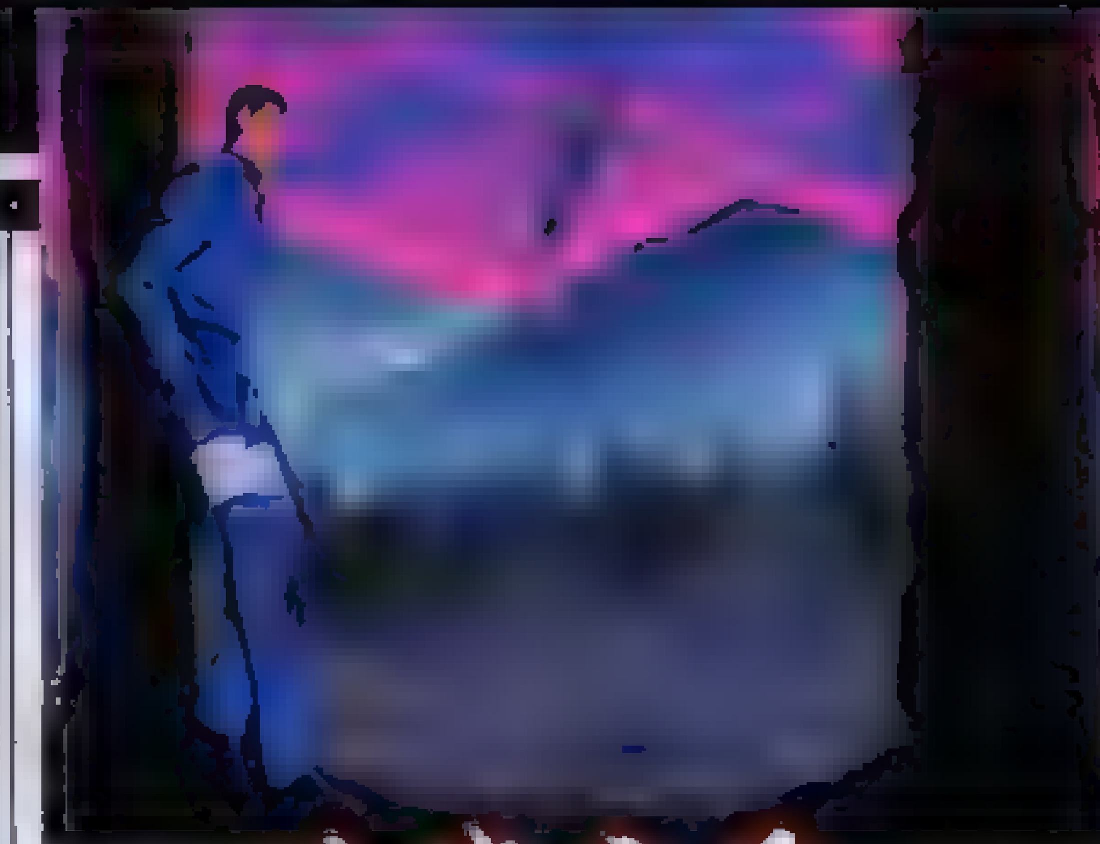
二 战斗过后，幕后人大久保出现，情节继续。剧情过后，为了阻止左之助去京都，斋藤和左之助展开了战斗。

三 战斗过后，剧情发展，斋藤也作为特派警官出发前往京都。在京都发生进一步情节时，会听到一个女子尖叫，前往查看时发现警察的尸体。

四 剧情过后，斋藤回忆起以前的情景，之后和冲田总司一起与维新志士展开战斗。

五 战斗过后继续剧情，然后开始调查杀人事件。在警察局和京都通り一两处向警察询问案件的信息，了解到一定信息之后，晚上去高台和小混混发生战斗。

六 战斗过后了解到一些消息，然后再询问警察局和京都通り一两处的警察进一步调查案件。在大致掌握了案情之后，调走京都通り一的部分警察，之后引犯人出来发生战斗。战胜假警察之后的下一个对手是蝙也。



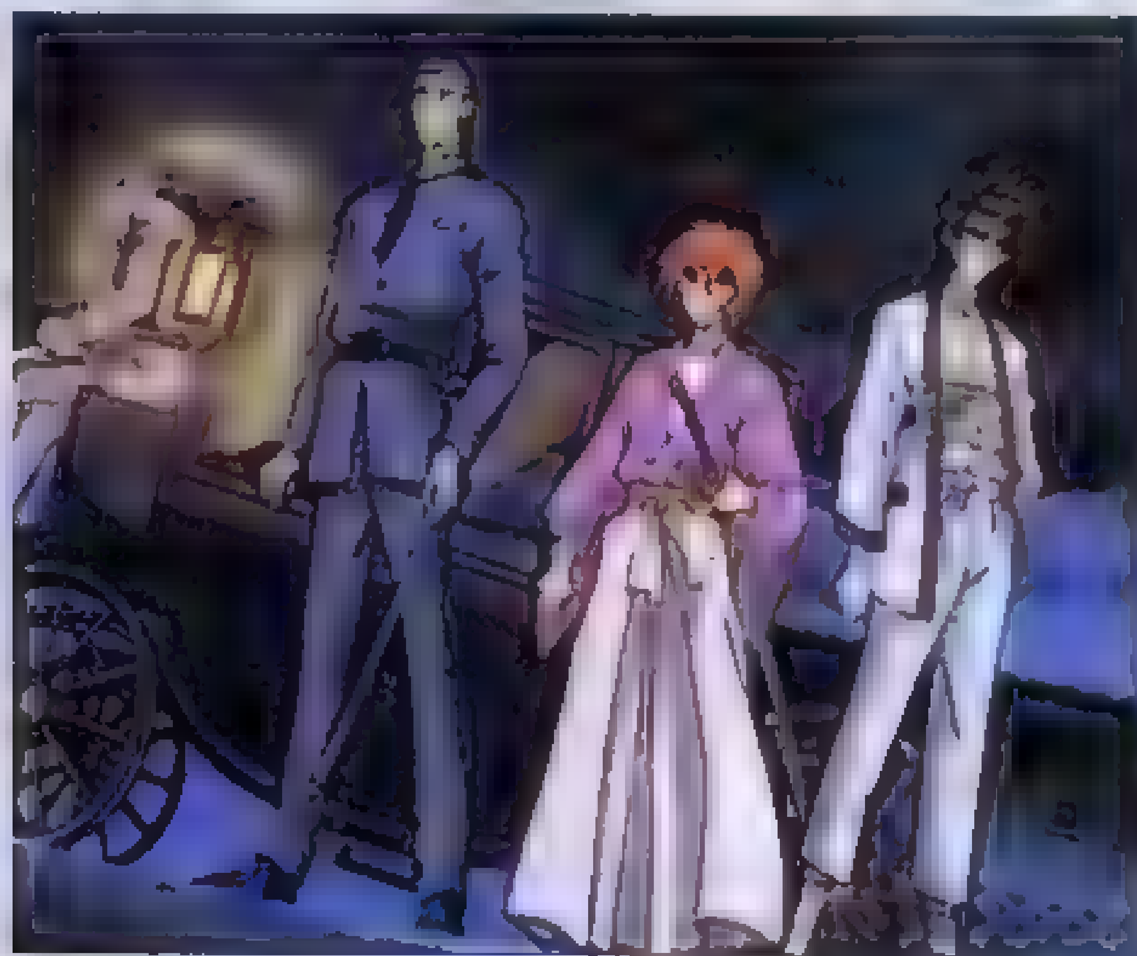
大战之后

七 剧情过后，志志雄召集十本刀准备火烧京都，之后就是战前准备时间。

八 再经过一段剧情，斋藤回忆过去，之后和拔刀斋（过去的剑心）展开战斗。

九 战斗过后情节继续，最终之战拉开序幕。斋藤的第一个对手是"盲剑"宇水，之后在志志雄基地内寻找进一步的出路，在经过两场杂兵战之后最终和志志雄展开了对决。志志雄之战结束后斋藤篇宣告完结。

小提示　与某些角色对话时会出现一些不同的选项，选择特定的选项可以获得一些道具，因此在选择时要多多注意哦！



▲斋藤、剑心和左之助一起前往港口阻止志志雄的阴谋。

支线任务列表

时期	场所	内容
全	京都通り一	受特定黄衣男性委托买そば粉
全	京都通り二	在这里和白べこ可以发生与其他人物类似的小流氓战斗
和冲田一起战斗后	夜晚，高台	碰到张发生战斗
解决杀人事件后	警察局	在资料室接受任务，晚上去京都通り一后开始行动(发动背后袭击)
和张对话后	傍晚，高台	碰到安慈发生战斗
再过两段剧情后	警察局	和入口的警察对话后，在夜晚的高台碰到操发生战斗，在傍晚的神社再次战斗，在夜晚的高台再战。然后再回警察局对话后在夜晚的神社可以碰到苍紫
同上	夜晚，白山神社	碰到冲田总司发生战斗
同上	白べこ	和男性店主对话接下任务后，在夜晚的京都通り一碰到夷腕坊发生战斗
众人汇合后	夜晚，高台	完成所有战斗后可以碰到镰足发生战斗
决战前准备期间	高台	碰到宗次郎发生战斗

四乃森苍紫 苍紫篇

在本作中，"苍紫篇"作为隐藏剧情出现，玩家可以从苍紫的角度来体验一段不同的情节。苍紫的攻击方式相当华丽，不过由于过于花哨因此破绽也相对较大，攻击被防住后很容易受到反击。

基本出招表

必杀技	
吴钩十字	左摇杆/方向键+□+×
阴阳交叉	△的攻击被防住时输入□
阴阳拨止	□+×
连续技	
普通连续技1	□□□□□□□
普通连续技2	左摇杆/方向键+□□□□□□
普通连续技3	□□□△△△
普通连续技4	△△△△
普通连续技5	(摆架势中)△△△
奥义	
回天剑舞	R1+△
回天剑舞六连	R2+△

支线任务列表

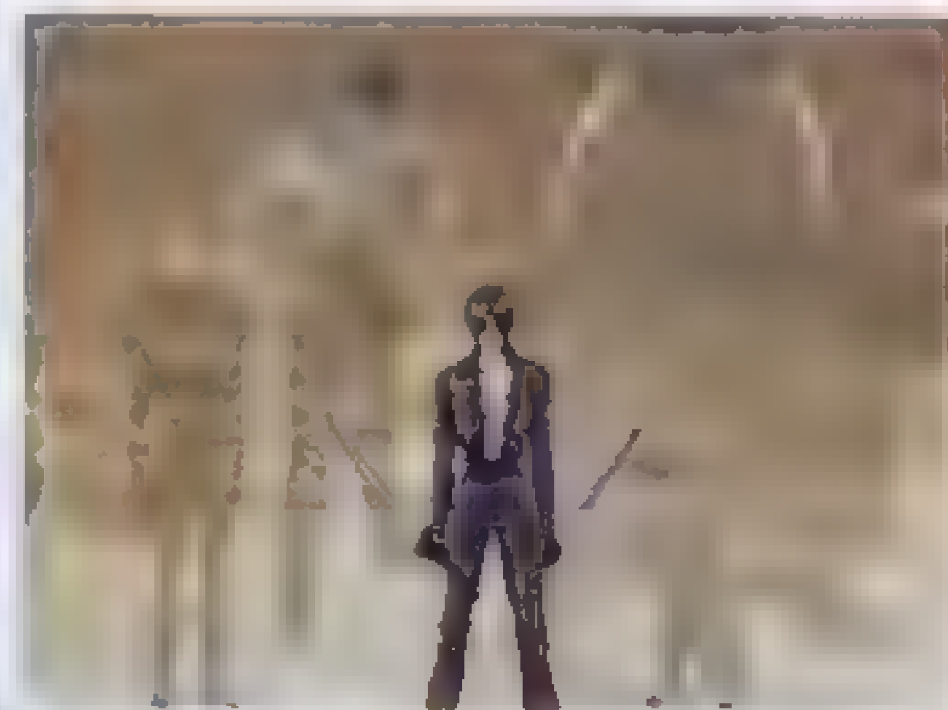
时期	场所	内容
全	京都通り一	受特定黄衣男性委托买茶
全	京都通り二	(白べこ)发生小流氓战斗
决战之前	夜晚，高台	在完成所有战斗的情况下可以碰到镰足发生战斗
决战前夜	夜晚，高台	在完成所有战斗的情况下碰到夷腕坊发生战斗

主要情节流程

一 故事从苍紫的回忆开始，为了证明自己是最强的，苍紫向剑心发起了挑战。剧情过后，为了保护苍紫，御庭番众人死在了枪下。

二 为了打败剑心，苍紫进行了严酷的修行，而现在已经是时候再次向剑心发起挑战了，于是苍紫也到了京都并且与志志雄结成了同盟。几段剧情之后，苍紫在阿の处和翁会面，为了阻止堕落的苍紫，翁向他发出了挑战。

三 战斗过后情节发展，之后再过一段时间便是和剑心再次对决之前的准备阶段了。又经过一段时间之后，苍紫终于和剑心再次展开决战。



苍紫和御庭番众

为什么我的戏份这么少……

四 和剑心的决战结束后，苍紫接下来的两个对手分别是宗次郎和志志雄。志志雄之战结束后苍紫篇也结束了。

"剑客激斗"对战表

第1战	20人
第2战	刃卫
第3战	20人
第4战	20人
第5战	尖角
第6战	20人
第7战	20人
第8战	翁
第9战	20人
第10战	般若
第11战	20人
第12战	蝠也
第13战	20人
第14战	镰足
第15战	20人
第16战	20人
第17战	安慈
第18战	20人
第19战	20人
第20战	志志雄
第21战	20人
第22战	翁
第23战	20人
第24战	20人
第25战	冲田总司
第26战	20人
第27战	般若
第28战	20人
第29战	尖角
第30战	20人
第31战	20人
第32战	夷腕坊
第33战	20人
第34战	20人
第35战	宇水
第36战	20人
第37战	张
第38战	20人
第39战	安慈
第40战	20人
第41战	20人
第42战	镰足
第43战	20人
第44战	20人
第45战	宗次郎
第46战	20人
第47战	志志雄
第48战	20人
第49战	20人
第50战	比古清十郎

隐藏要素

在不变身的前提下，通关剑心篇之后，会追加"剑客激斗"模式、剑心的特别服装、"苍紫篇"、附加声音1、title call/剑心篇、visual piece1；通关左之助篇后追加左之助的特别服装、"问答乃间"模式、title call/左之助篇、visual piece2；通关斋藤篇后追加斋藤的特别服装、title call/斋藤篇、附加声音3、visual piece3；通关苍紫篇后追加"音乐乃间"、title call/苍紫篇；通关之后可以选择跳过开始的教程部分，二周目除了会追加一小部分剧情之外，还会继承之前的能力。

"剑客激斗"模式：连续挑战模式，共50场连续战斗，一旦失败就得重新来过，但是可以读取存档的人物来进行挑战，因此建议多通几次游戏，将人物能力练强后再来挑战。通关之后会追加新增难度"修罗"以及title call/"剑客激斗"。在"修罗"模式下通关的话，可以无限制地变身。

问答乃间：可以在这里回顾在战斗过程中收集到的角色间的对话。

音乐乃间：可以在这里欣赏游戏中的38段BMG音乐。

[illegible]



小插曲 当一对多时，在角色背对敌方的情况下，敌人是不会进攻的。难道这就是所谓的武士之间的礼仪……





文 曹纲

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

女神侧身像2 希尔梅丽娅	Square Enix tri-Ace	RPG
PS2		

本期的《女神侧身像2 希尔梅丽娅》最终补完计划将会为大家全面剖析游戏最后的极密资料，令人发指的51周目强化和不断超越自我的战斗记录达成法一定会让挑战极限的玩家大呼过瘾，所有强力饰品的获得方法也让玩家在对抗能力极其变态的敌人时变得游刃有余，合成最强饰品也只是一个时间问题，最让人期待的隐藏结局画面也正式公布，完美主义玩家赶快拿起自己的手柄，尽情享受这场最后的盛宴吧！

同伴情报最终回

ディラン等特定的同伴在剧情离脱时，如果达到一定的等级，他们就会赠予玩家相应的武器装备和针对不同的等级区间所对应的各种物品，合理利用会使玩家获得更多的帮助。游戏中多选一的战魂加入几率也为大家详细列出，势必让大家确实获得强力同伴，具体情况可参看下方的表格：

	等级	获得物品
レオーネ	LV19以下	マイトポーション
	LV20～24	识者の经验、マイトポーション
	LV25～27	识者の经验×2
	LV28～34	识者の经验×2、剑士の知识
	LV35～39	识者の经验、剑士の知识、裂刀ファーウェル
	LV40以上	识者の经验、剑士の知识、裂刀ファーウェル、ヴァルキリーフェイバー
アリューゼ	LV19以下	ガードポーション
	LV20～24	识者の经验、ガードポーション
	LV25～27	识者の经验×2
	LV28～34	识者の经验×2、重战士の知识
	LV35～39	识者の经验、重战士の知识、ドラゴンスレイヤー改
	LV40以上	识者の经验、重战士の知识、ドラゴンスレイヤー改、バハムートティア
ディラン	LV24以下	チャージブレイク
	LV25～29	识者の经验、チャージブレイク
	LV30～32	识者の经验×2
	LV33～39	识者の经验×2、アンブロシア
	LV40～44	识者の经验、アンブロシア、不死者の剑
	LV40以上	识者の经验、アンブロシア、不死者の剑、虐げられし者の剑
レザード	LV24以下	スペルポーション
	LV25～29	识者の经验、スペルポーション
	LV30～32	识者の经验×2
	LV33～39	识者の经验×2、魔术师の知识
	LV40～44	识者の经验、魔术师の知识、贤者の石の破片
	LV40以上	识者の经验、魔术师の知识、贤者の石の破片、ホムンクルスの种

战魂加入时的几率

1	丧失の森	魔术师	ミトラ	100
	王家の地下道	轻战士	シルフィード ジェシカ リシェル	50 25/25
	王家の地下道	重战士	クラッド/ローランド	50/50
3	セルドベルグ山岳遗迹	轻战士	セレス ティリス	30/70
	セルドベルグ山岳遗迹	魔术师	ウォルター/アルム	50/50
	苍枯の森	弓斗士	クリスティ 纱绀	10/90
	アウドゥーラ水上神殿	魔术师	カノン	100
	アウドゥーラ水上神殿	弓斗士	フィレス エルド	OCT—90
	トゥルゲン矿山	弓斗士	ミリティア/リリア	50，50
	サ-マ砂漠	重战士	ザンデ/ディーン/アーロン	20，30，50
	スルス火山洞窟	弓斗士	アルカナ ソファラ	50/50
	スルス火山洞窟	魔术师	ファーラント/ソロン	60，40
	昏き妄执の馆	魔术师	セルヴィア	100
	クローサス森林遗迹	轻战士	フローディア/キルケ/ラシーカ	40/40/20
	クローサス森林遗迹	重战士	アドニス/ファルクス	60/40
	龙の墓场	弓斗士	リディア/アトレイシア	50/50
	奉龙殿	轻战士	クレセント/ルイン	60 40
	奉龙殿	重战士	ジェラルド，エーレン，ギルム	20/30/50
	奉龙殿	魔术师	ゼノン 魔智	90/10
4	スカビア溪谷	魔术师	イージス	100

多周目强化

本作主线流程的多周目以及红莲迷宫的多周目敌人都会持续进行强化，具体周目可在红莲迷宫中查看（クリア回数+1）。下面我们就给出详细的强化倍率，最终结果是相当恐怖的……

主线流程

周目	HP	ATK・MAG	HIT	AVD・RDM・RST
2	1.2倍	1.5倍	1.2倍	1.2倍
3	1.5倍	2.0倍	1.3倍	1.3倍
4	1.8倍	2.5倍	1.4倍	1.3倍
5	2.1倍	3.0倍	1.5倍	1.3倍
6	2.4倍	3.5倍	1.6倍	1.3倍
51	15.9倍	26倍	6.1倍	1.3倍

游戏本体强化并不是之前传言的和红莲迷宫一样是11周目，而是一直到51周目！这里的表格我们也不详细列出6～51之间的周目强化倍率，大家可根据公式自行推算。

计算公式：每多一周目，HP增加0.3倍，ATK和MAG增加0.5倍，HIT增加0.1倍，而AVD、RDM、RST则一直保持1.3倍的倍率。

红莲之迷宫

周目	HP	ATK・MAG	HIT	AVD・RDM・RST	LV	经验	状态异常抵抗
2	1.5倍	1.5倍	1.2倍	1.1倍	+1	1.1倍	+30%
3	2倍	2倍	1.4倍	1.2倍	+2	1.2倍	+30%
4	2.5倍	2.2倍	1.6倍	1.3倍	+3	1.3倍	+30%
5	3倍	2.4倍	1.8倍	1.4倍	+4	1.4倍	+50%
6	3.5倍	2.6倍	2倍	1.5倍	+5	1.5倍	+50%
7	4倍	2.8倍	2.2倍	1.6倍	+6	1.6倍	+50%
8	4.5倍	3倍	2.4倍	1.7倍	+7	1.7倍	+70%
9	5倍	3.2倍	2.6倍	1.8倍	+8	1.8倍	+70%
10	5.5倍	3.4倍	2.8倍	1.9倍	+9	1.9倍	+70%
11	6倍	3.6倍	3倍	2倍	+10	2倍	+70%

红莲迷宫的周目敌人强化得更加全面，甚至还包括等级、经验以及状态抵抗。需要提醒的是，红莲迷宫的强化对迷宫外的其他敌人也是全部有效的，不过红莲迷宫的周目数并不会在通关后继承下来。此外，多周目游戏+多周目红莲的话，敌人的强化结果是相乘的，而作为普通小队长的敌人还会是同类敌人的2倍HP。51周目游戏11周目红莲时，昂翼天使的HP约9600万，ATK约56万；本气ディルナ的HP约1亿2千万，MAG约112万……

就个人感受而言，我觉得tri Ace这次的多周目设定可以说走上了邪道。虽然本作的战斗系统比较成功，但是缺乏其他要素而只是单纯的敌人能力强化，这样在几周目之后纯粹就是为了战斗而战斗，游戏的乐趣也随之落入低谷。

SKILL习得

在之前的研究中，我们提到过每场战斗SKILL的增加量和敌我的等级相关，这里给出具体的公式：

SKILL的增加量=（小队长LV－我方队伍平均LV）×5%

注：括号中的数据为0时按照0.5计算，也就是最少增加2.5%。

仓鼠必杀术



在之前的研究里我们介绍过打仓鼠的方法，不过要是多周目游戏再加多周目红莲，那对付公太郎乃至普通仓鼠可就没那么容易了。虽然如此，我们仍然有万无一失的办法，只要有时间，再多周目的仓鼠都能干掉！

仓鼠的攻击都是无属性的物理攻击，在台座上放置封印石"业炎の理"之后，所有的攻击都会变成炎属性的，那么只要利用装备将炎属性的耐性加到100%即可不受任何伤害！针对它敌我全回复的特技，同时在台座上放置封印石"粮なき突击兵の理"，可使得它无法回复，胜利只是时间问题。不过"业炎の理"需要魔晶石20000，这也是个稍麻烦的地方。

此外，魔法师的装备炎衣フレイムミスト有物理攻击无效的隐藏属性，利用这点也可以轻松获胜，当然禁止回复的封印石仍然要放置。炎衣フレイムミスト位于ユグドラシル的宝箱中，不要忘记开启。顺便说一下，红莲二周目之后可以有简单方法遇到公太郎，进入战斗时敌方先制它就必定会登场，可以通过在台座放置封印石"绝对先制"来轻松达到要求。



战斗记录

在红莲迷宫中可以查看各项战斗记录，其中最大伤害值和最高连击数是不少人挑战过的。最大伤害值的上限是9999999，虽然能够打出更高的伤害(超过一千万，战斗画面上无法完全显示)，但这里最多只能显示这么多。之前杂志上有文章讨论过高伤害值过11周目红莲迷宫的方法，类似的，再利用攻击力最高的各人の剑"神を斩获せし者"以及强化能力的物品，对战帚翼天使时达到千万以上的伤害也是可以的，这里就不再重复详细过程了。

至于最高连击数，战斗画面显示的和战斗记录的上限都是999，对战特定敌人时还是可以很轻松地达到这个数值的。这其中的关键在于普通攻击的HITS数以及攻击时AP的回复。打倒一个敌人可以回复AP60，不过对于挑战连击来说，这点当然利用不了。能在连击时回复AP方法就是打出紫炎石和辉炎石，每个分别可回复AP2和8。由于辉炎石是利用浮空后的下落时间通过COMBO打出的，长期维持并不实际，因此实际战斗中我们依靠的主要是攻击倒地敌人获得的





紫炎石。

选用的普通攻击是超多HITS的レイティングゾーン，ルーファス的这招普通攻击对于大型敌人可以有20左右的HITS，配合技能トリプルエッジ，连续攻击下可很快达到999HITS。当然，为了保证AP的及时回复，技能スピリットコントロール也是要装备的，因为CP限制，ダブルエッジ就只能割爱了。

连击的对象是バハムート、归ってきたアレクタリス等大型敌人，利用アリーシャ的ターンアラウンド或者不死者王的バックワードフロウ之类的倒地攻击技在侧面攻击后，即可レイティングゾーン连发，注意按键的时机和节奏，略加注意即可轻松达到999HITS。归ってきたアレクタリス是很好打最高连击的，至于バハムート要稍微麻烦一点，战斗的地点推荐在上下脱出口附近的狭小地带，以免把它越打越远而连不下去，此外也可以使用AP消费减少20％的オーバードライブ来降低AP消费。

不过达成最大连击数并没有什么特殊奖励。

神秘的装备

除了之前提到的炎衣フレイムミスト有物理攻击无效的隐藏设定外，还有些装备的特色是在解说中看不到的，例如：

①ミラクルガード是最早也要到第5章末期才能作成的防具，可效果仅仅是RDM+1……其实这件装备的真正意义在于，它的ガード率是惊人的80%！

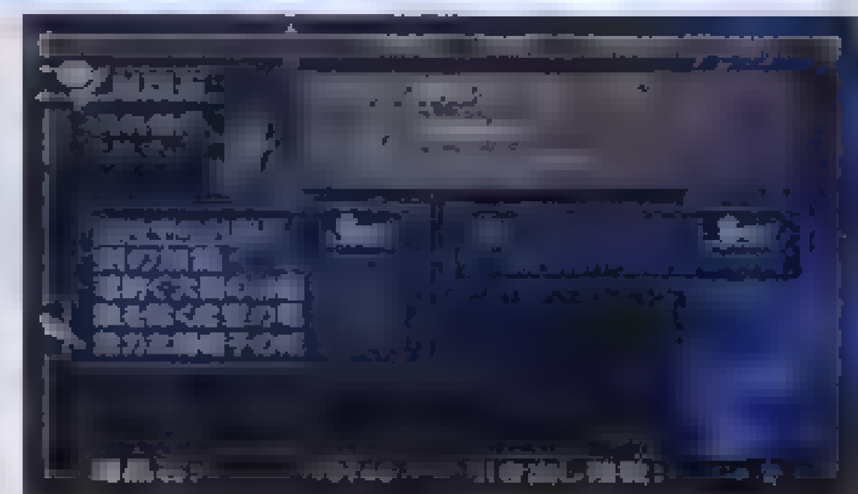
②有些无色饰品解说中有"战斗中、HPがゾロ目になると幸运な事が起こる"字样，具体效果是什么呢？其实也就是战斗HP为连续数字(例如1111、1234等)时，会心率和部位物品掉落几率都会上升。

③另外有些无色饰品解说为"ミスするたびにATK上升"，这类饰品怎样发挥作用呢？其实这些是要数个相关联的饰品同时装备来发挥的，例如黑曜の爪(MISS后ATK上升)、ダイキャストランス(MISS后会心率上升)、金刚石(通常攻击一定MISS，会心攻击和部分特殊攻击才会命中)，再使用多HITS的普通攻击，就可以看到一串MISS后的强力攻击了……

物品的简便取法

红莲迷宫里面有些宝箱的入手方法是有相当难度的，不过有几个我们也是可以利用"无力な绵帽子の戒"和"无力な传书鸠の戒"这两个封印石来获得。有人会问，这两个封印石不是会导致开启不了宝箱么？其实也有其他变通办法的。

以红莲迷宫第4层最左下房间的宝箱(拿封印石"无力な传书鸠の戒"的地方)为例，利用"无力な绵帽子の戒"可轻松和附近的敌人交换传送，



此时虽然无法开启宝箱，但是只要把"无力な绵帽子の戒"放置在上方的壳中就可以轻松开启宝箱，获得缝衣フローレスガーブ。以此为基础，再借助右边浮游敌人的交换传送，也可以开启右边的宝箱，里面是习得リベリオントゥルース(シルメリア的普通攻击)的贵重品。

此外，装备这两个封印石后也会导致部位切断时掉落的物品无法入手，不过利用封印石"法を交わす道の理"仍然是可以入手的。

隐藏结局

本作没有前作那样的多结局设定让人有点遗憾，不过实际上本作的结局画面也存在变数的，而关键就在于对最终BOSS的第二战，三女神合体后，保持ヴァルキリー在作战队伍中胜利完成第二战就是我们平常看到的结局；但编成时不让她在作战队伍中，那么在通关看完STAFF后就会出现隐藏的画面。



▲对付最终BOSS时即使没有战乙女，相信对大多数玩家来说也是很轻松的吧。



▲在LOLI版アリーシャ登场前，在右下不引人注目的地方会多了个正太版的レザード……

饰品入手

本作中战斗系统变化相当多，而其中多彩的饰品也扮演了非常重要的角色。下面我们就给出全部饰品的入手方法，不过由于表格的篇幅所限，饰品的效果这里就不重复了，大家可以参考游戏中的解说。

名称	ルーン	主要入手敌人	破坏部位	所在位置
蓝色				
龙の斩爪	斩击	ロウアーリザード	后足	セルドベルグ山岳遗迹
		ワイルドリザード	尾	スルス火山洞窟
		ドラゴン	腕	昏き妄执の馆
坏れた大剑	斩击	ジャイアントスケルトン	武器	昏き妄执の馆
		イーガネスチェイサー	下腕	狭间の洞窟
ブレイドクロー	斩击	クラスティゴーレム	尾	セルドベルグ山岳遗迹
		エルブンドッグ	足	精灵の森
メイスヘッド	殴打	クラーケン	两端触手	アウドゥーラ水上神殿
		コーラルグリーン	中央触手	龙の墓场
坏れた杖	殴打	スケルタルアーミー	武器	スルス火山洞窟
猛禽の爪	发挥	ジャイアントホーク		セルドベルグ山岳遗迹
		サンダーバード		セラフィックゲート4层
蓝色の饰り羽	发挥	オウルベア	头顶部の羽	セルドベルグ山岳遗迹・苍枯の森
ストーンブリット	发挥	ジャイアントスネイル	壳	トゥルゲン矿山
甲虫の壳片	治愈	ブリッツビートル	外壳	丧失の森
ゴーレムアイ	治愈	クラスティゴーレム	头部角破坏后光体	セルドベルグ山岳遗迹
羊の角	治愈	ゴートマン	角	苍枯の森
龙胆石	治愈	アッパーリザード	胴体	セルドベルグ山岳遗迹
ビジョンオーブ	治愈	スペクトラルナイト	头	奉龙殿
ふるびたペンダント	治愈	宝箱	王家の地下道	
甲虫の角	强化	ジャイアントスカラベ	尾角	サーマ砂漠
ビッグラム	强化	バリスティックライノ	角先端	王家の地下道
ボーンメイス	强化	カオスウーズ	下触手先端	ディパン城
		クレイマン	下触手先端	トゥルゲン矿山
小恶魔の心脏	强化	ゴブリン	上半身	王家の地下道
こうもりの耳	弱体	ジャイアントバット	耳	キセナ草原
スリングトップ	弱体	コボルト	武器	セルドベルグ山岳遗迹
虫のトゲ	弱体	ブリッツビートル	角	丧失の森
眼珠	弱体	クレイマン	头	トゥルゲン矿山
魔物のうろこ	反抗	リザードマン	上半身	アウドゥーラ水上神殿
坚牢なヒレ	反抗	スカルフィッシュ	尾	アウドゥーラ水上神殿
ドラゴンサファイア	炼成	ドラゴン	下半身	昏き妄执の馆
		ヒドラ	胴体	クローサス森林遗迹
铜のコイン	炼成	コボルトナイト		苍枯の森
グレムリンコア	炼成	ギガントクロウ	本体核	奉龙殿
ジャイアントアンバー	炼成	サンドフラワー	胴体	サーマ砂漠
命の辉石	炼成	スペクトラルナイト	上半身	奉龙殿
		ロットデーモン	腰	レザード・ヴァレスの塔
青磁のひよこ	炼成	商店购买		ヴィルノア
トライエンブレムα	创造	はぐれ神族(纯情派)	击破	セラフィックゲート2层
		ソードマスター		セラフィックゲート5层
		イセリア・クイーン	ビット	セラフィックゲート5层のボス
苍炎の尖晶石	炎	バーサーカー	左下武器	昏き妄执の馆
ブレイズブレスコア	炎	ジャイアントスケルトン		昏き妄执の馆
ブルーソウルフレイム	炎	ワーニングジュエル	核	ディパン城/キセナ草原
		ゴースト	烛台	セルドベルグ山岳遗迹
不灭の炎	炎	ファントムガーディアン	烛台左端	奉龙殿
青冰珠	冰	バーサーカー	左上武器	昏き妄执の馆
		アイストロル	武器	スカビア溪谷
雹の宝珠	冰	スケルタルアーミー	两腕	スルス火山洞窟
ガイストコア	冰	クラスティゴーレム	本体核	セルドベルグ山岳遗迹
蓝色の羽	冰	クイーンワスプ	上羽	トゥルゲン矿山
鱼鳞	冰	フライングフィッシュ	胴体	キセナ草原
		スカルフィッシュ	胴体	アウドゥーラ水上神殿
巨大な前齿	土	トロル	头	苍枯の森
ドクロの器	土	スケルトン	头	丧失の森
ポイズンブレスコア	土	ヒドラ	左头	クローサス森林遗迹
ブルーバブルコア	土	ガンフィッシュ	胴体	龙の墓场
ブルーアップル	土	商店购买		港町ゾルデ
青雷の珠	雷	グレーターデーモン	左腕	昏き妄执の馆
		シャーマンチーフ	两端斗篷	クローサス森林遗迹
サンダーブレスコア	雷	サンダーホーク		セルドベルグ山岳遗迹 苍枯の森
电气骨	雷	クレイマン	上触手根部	トゥルゲン矿山
		ストロビラ	胴体	アウドゥーラ水上神殿
龙の角	圣	ドラゴン	角	昏き妄执の馆
契约の锁	圣	バリスティックライノ	角根部	王家の地下道
		リビングアーマー	腕	ディパン城 キセナ草原
ホーリィスピネル	圣	ティア・ソウル	烛台	クローサス森林遗迹
ホーリィブレスコア	圣	ドラゴン	上半身	昏き妄执の馆
青铜の镜	圣	商店购买		行商人
デーモンホーン	暗	グレーターデーモン	角	昏き妄执の馆
漆黑の翼	暗	グレーターデーモン	翼	昏き妄执の馆
デモンズブレイズ	暗	グレーターデーモン	下半身	昏き妄执の馆
		恶魔44式	下半身	レザード・ヴァレスの塔
小鬼の牙	暗	ゴブリン	头	王家の地下道/ディパン城/キセナ草原
ダークブレスコア	暗	キルボーン	肩	セラフィックゲート1层
こうもりのマント	暗	ヴァンパイアバット	羽	クローサス森林遗迹
青い人形	暗	商店购买		行商人
红色				
ソードホーン	斩击	ガンフィッシュ	触角	龙の墓场
步行花の剑	斩击	マンイーター	两端触手	精灵の森
カッティングクロー	斩击	クラリオーネ	腕	奉龙殿
坏れた剑	斩击	バーサーカー	下腕	昏き妄执の馆
		マスカリティストーカー	上腕	奉龙殿
虫のカギ爪	斩击	ジャイアントスカラベ	前足	サーマ砂漠
サイズクロー	斩击	バハムート		セラフィックゲート5层
龙の牙	穿孔	ドラゴン	头	昏き妄执の馆
真红の牙	穿孔	ウィンターウルフ	头	スカビア溪谷
ブレイクラム	穿孔	デザートホーン	角先端	サーマ砂漠
ビッグニードル	穿孔	クイーンワスプ	尾先端	トゥルゲン矿山
ドリルラム	穿孔	キャッスルカノン	角先端	レザード・ヴァレスの塔
坏れた弓	穿孔	サテュロス	武器	昏き妄执の馆
スパイククロー	穿孔	ワイルドリザード	后足	スルス火山洞窟
		ドラゴン	翼	昏き妄执の馆
真红の羽根	发挥	フレスベルグ	翼	ユグドラシル
レッドバレル	发挥	ディスガストシエル	腹足	クローサス森林遗迹
贝壳の弹丸	发挥	クラーケン	后部两端龙头	アウドゥーラ水上神殿
オーラフォース	发挥	ギガントクロウ	头部角破坏后光体	奉龙殿
		ストレイヤー	腕	ユグドラシル
鹰の刻印	发挥	ゴートマン	左腕	苍枯の森
グリフォンの爪	发挥	グリフォン	后翼先端	苍枯の森
レッドチェリー	发挥	商店购买		行商人
赤い花弁	治愈	フェイタルバーミン	花瓣	ユグドラシル
魔眼の宝珠	治愈	アンクリーンギャザリング	头	クローサス森林遗迹
		クラリオーネ	胴体	奉龙殿
歪んだ角	治愈	カプリコーン	角	ディパン城(第5章以后)
		バフォメット	角	レザード・ヴァレスの塔
龙鳃	治愈	ドラゴンゾンビ	胸	奉龙殿
セイバートゥース	治愈	ディープマン	头	アウドゥーラ水上神殿
		スカイリザード	头	精灵の森
ルビーのミツバチ	治愈	商店购买		港町ゾルデ
巨大な奥齿	强化	トロルチーフ	头	昏き妄执の馆
レッドファング	强化	レッドドラゴン	头	ヴァルハラ宫殿
黑真珠	强化	ジャイアントスネイル	前面部壳	トゥルゲン矿山
バラカ	强化	バリスティックライノ	足	王家の地下道
		デザートホーン	足	サーマ砂漠
坚牢骨	强化	カオスウーズ	下触手根部	ディパン城
マイトシンボル	强化	ホーリーオーダー	腕	ディパン城(第5章以后)
ポイズンシード	弱体	トキシックフラワー	胴体	苍枯の森
ガスバレル	弱体	ジャイアントスネイル	腹足	トゥルゲン矿山
アーマーピアス	弱体	ランドクラーケン	后部端触手	クローサス森林遗迹
贯通の刻印	弱体	リザードロード	武器	トゥルゲン矿山 アウドゥーラ水上神殿
		ゴートマン	右腕	苍枯の森
アサルトミサイル	弱体	ビーストフォート	盾前面部	王家の地下道(第4章以后)
		カプリコーン	左腕	ディパン城(第5章以后)
虹色のうろこ	反抗	コズミックビジター		セラフィックゲート2层
スプリントカッパー	反抗	アイアンゴーレム	2番目盾	奉龙殿
真红のうろこ	反抗	ディノサウロイド	下半身	苍枯の森
		レッドリザード	上半身	スルス火山洞窟
バンシースケイル	反抗	クイーンワスプ	尾根部	トゥルゲン矿山
		グラトニーバグ	尾根部	ユグドラシル
赤铜の镜	反抗	商店购买		クレルモンフェラン
银のコイン	炼成	コボルドウォーリアー	胴体	精灵の森
クリムゾンワスプ	炼成	ワラワラ	本队	セラフィックゲート2层
アンバーコア	炼成	グラトニーバグ	上半身	ユグドラシル
ミスリル矿	炼成	ビーストフォート	盾后面部	王家の地下道(第4章以后)
		コボルトロード	兜	精灵の森
ウロボロスシンボル	炼成	宝箱		奉龙殿
トライエンブレムβ	创造	イセリア・クイーン		セラフィックゲート5层
ネジ巻き	创造	メカ二等兵		セラフィックゲート4层
绯炎の尖晶石	炎	マスカリティストーカー	左下武器	奉龙殿
ドラゴンルビー	炎	レッドドラゴン	上半身	ヴァルハラ宫殿
ファイアブレスコア	炎	ヘルハウンド	胴体	スルス火山洞窟
ヒートプレート	炎	デザートホーン	盾后面部	サーマ砂漠
レッドソウルフレイム	炎	ファントムガーディアン	烛台	奉龙殿
火炎矿石	炎	ヘルハウンド	尾	スルス火山洞窟
巨人の[illegible]	炎	アレクタリス	两端触手	精灵の森
红莲のうろこ	炎	レッドドラゴン	足、尾先端	ヴァルハラ宫殿

名称	ルーン	主要入手敌人	破坏部位	所在位置
怨念の块	炎	ゴースト	烛台左端	セルドベルグ山岳遗迹
赤冰珠	冰	マスカリティストーカー	左上武器	奉龙殿
		アイスデビル	武器	スカビア溪谷
アイスブレスコア	冰	ウィンターウルフ	胴体	スカビア溪谷
虚无壳	冰	ビーストフォート	背甲	王家の地下道(4章后)
真红の软骨	冰	クラーケン	头	アウドゥーラ水上神殿
		コーラルグリーン	胴体	龙の墓场
コアルビー	冰	レッドジュエル	核	スルス火山洞窟
がいこつの杯	土	ジャイアントスケルトン	头	昏き妄执の馆
炼赤矿	土	マスカリティストーカー	右上武器	奉龙殿
ガスブレスコア	土	ヒドラ	右后头	クローサス森林遗迹
ハームシード	土	ミメティックフラワー	胴体	精灵の森
步行花のツル	土	ストロビラ	中央触手	アウドゥーラ水上神殿
歪んだ前齿	土	カプリコーン	头	ディパン城(5章后)
龙赤胆	土	ロウアーリザード	尾	セルドベルグ山岳遗迹
尸龙骨	土	アビスドラゴン	头	ユグドラシル
インセクトブレイダー	土	グラトニーバグ	腕	ユグドラシル
跳ね马の铜像	土	商店购买		港町ソルデ
赤雷の珠	雷	グレーターデーモン	右腕	昏き妄执の馆
		シャーマンチーフ	前マント	クローサス森林遗迹
封雷の尾羽	雷	サンダーホーク	尾	セルドベルグ山岳遗迹?苍枯の森
エレキブレスコア	雷	エレクトリカルチップ	本队	クローサス森林遗迹
罗针鳞	雷	アッパーリザード	头	セルドベルグ山岳遗迹
稻妻石	雷	スケルタルアーミー	下半身	スルス火山洞窟
		ディスガストシェル	口	クローサス森林遗迹
レッドホーン	圣	レッドドラゴン	角	ヴァルハラ宫殿
赤铜の圣印	圣	スペクトラルナイト	腕	奉龙殿
虹彩翼	圣	ドラゴンゾンビ	翼	奉龙殿
黑い飞膜	暗	エルダーバット	翼	レザード・ヴァレスの塔
シザーハンド	暗	シャープシザー	腕	精灵の森
暗暗のマント	暗	シャーマンチーフ	背マント	クローサス森林遗迹
		ネクロマンサー	背マント	奉龙殿
恶魔のパラボラ	暗	ヴァンパイアバット	耳	クローサス森林遗迹
暗の祭器	暗	商店购买		アスガルド
エメラルドホーン	穿孔	シルバードラゴン	角	ヴァルハラ宫殿
バンカーホーン	穿孔	フライングキラー	触角	王家の地下道(4章后)
ランサーニードル	穿孔	グラトニーバグ	尾先端	ユグドラシル
テイルバンカー	穿孔	ホワイトドラゴン	内侧尾	ユグドラシル
		ギガントドラゴン	尾	レザード・ヴァレスの塔
坏れた枪	穿孔	スペクトラルナイト	武器	奉龙殿
穿孔のくちばし	穿孔	パラグリフォン	头	レザード・ヴァレスの塔
コボルトハンマー	殴打	コボルトウォーリアー	武器	精灵の森
トネリコの化石	殴打	ジャイアントトロル	武器	ユグドラシル
坏れた槌	殴打	アビシニアンデーモン	武器	セラフィックゲート1层
破碎骨	殴打	イディージー	ヒレ	ユグドラシル
龙の翼骨	发挥	レッドドラゴン	翼	ヴァルハラ宫殿
五色のブレスコア	发挥	ティアマット	右前头、左后头	セラフィックゲート4层
ジェットバレル	发挥	ギガントマイマイ	腹足	王家の地下道(4章后)
カオスフォース	发挥	ストレイヤー	左半身	ユグドラシル
翡翠のうろこ	发挥	ヒドラ	首根部	クローサス森林遗迹
强袭爪	发挥	イディージー	两腕	ユグドラシル
深绿の羽根	治愈	パラグリフォン	后翼根部	レザード・ヴァレスの塔
ヴァンパイアハート	治愈	エルダーヴァンパイア	胴体	レザード・ヴァレスの塔
翡翠胆	治愈	リザードナイト		王家の地下道(4章后)
コアエメラルド	治愈	グリーンジュエル		奉龙殿
磷矿	治愈	エヴォルブ		スルス火山
龙の掌	治愈	レッドドラゴン		ヴァルハラ宫殿
巨大な犬齿	强化	エルブンドッグ		精灵の森、
		ジャイアントトロル		ユグドラシル
巨兽の翼	强化	パラグリフォン		レザード・ヴァレスの塔
极硬骨	强化	アンクリアネス		レザード・ヴァレスの塔
		メイルシュトローム		レザ ド・ヴァレスの塔
		ペイルクラーケン		セラフィックゲート2层
战斧壳	强化	ギガントクロウ	尾	奉龙殿
绿柱石の腕轮	强化	商店购买		行商人
クラウン	弱体	リザードキング	头	精灵の森
腐ったうろこ	弱体	ドラゴンゾンビ	尾	奉龙殿
ブリッツオブイービル	弱体	次元の魔物		ビフレスト
		ペイルクラーケン		セラフィックゲート 2层
深绿のうろこ	反抗	リザードキング		精灵の森
		ギガントドラゴン		レザード・ヴァレスの塔
ダマスカス矿	反抗	ガーディアンディーヴァ		ヴァルハラ宫殿
		アイアンゴーレム		奉龙殿
ドラゴンエメラルド	炼成	恐龙王	胴体	狭间の洞窟
		シルバードラゴン	胴体	ヴァルハラ宫殿
金のコイン	炼成	コボルトロード		精灵の森
旋风の纹章	炼成	カプリコーンリーダー		狭间の洞窟
		サジタリアス		セラフィックゲート4层
不灭银	炼成	Emeth		レザード・ヴァレスの塔
绿の子猫	炼成	商店购买		アスガルド

名称	ルーン	主要入手敌人	破坏部位	所在位置
红莲の吐息	创造	シルバードラゴン		ヴァルハラ宫殿
		角からの猎犬		セラフィックゲート3层
五色のうろこ	创造	ティアマット	体	セラフィックゲート4层
アルカンシェル	创造	ブラックペイン	羽	セラフィックゲート4层
翠炎の尖晶石	炎	イーガネスチェイサ	左前剑	狭间の洞窟
フレイムブレスコア	炎	レッドドラゴン		ヴァルハラ宫殿
绿炎矿石	炎	ワイルドリザード		スルス火山
		エヴォルブ	左手	スルス火山
太阳の宝珠	炎	カプリコーンリーダー		狭间の洞窟
		ネクロマンサー	体	奉龙殿
丽人の炎	炎	アレクタリス		精灵の森
翠冰珠	冰	アース神族		近卫兵
		イーガネスチェイサー	左后剑	狭间の洞窟
翡翠の软骨	冰	ノルン		セラフィックゲート5层
コアスピネル	冰	ワイルドウルフ		ユグドラシルマジックミラー
ソウルパール	冰	プリズムジュエル		レザード・ヴァレスの塔
エミルの泪	冰	アイストロル		スカビア溪谷
		ディバインスレイブ	左上腕	ヴァルハラ宫殿
黑いドクロ	土	ロットデーモン		レザード・ヴァレスの塔1阶
炼翠矿	土	イーガネスチェイサー	右后剑	狭间の洞窟
ハームブレスコア	土	デスドッグ		ヴァルハラ宫殿
グリーンバブルコア	土	フライングキラー		王家の地下道(4章后)
崩虚珠	土	ライフスティーラー		精灵の森
死者の宝珠	土	グレーターデーモン		昏き妄执の馆
愚者の宝珠	土	恶魔44式		レザード・ヴァレスの塔
腐龙肝	土	ブラックペイン		セラフィックゲート4层
ディープドゥーム	土	ロットデーモン	胴体	レザード・ヴァレスの塔1阶
		ディバインスレイブ	左下腕	ヴァルハラ宫殿
翠雷の珠	雷	イーガネスチェイサー	右前剑	狭间の洞窟
封岚の尾羽	雷	エルブンホーク	尾	精灵の森
		フレスベルグ	尾	ユグドラシル
		サンダーバード	尾	セラフィックゲート4层
稻妻のコイン	雷	ライトニングコボルト		セラフィックゲート4层
ボルトブレスコア	雷	フレスベルグ		ユグドラシル
トールレイジ	雷	バフォメット		レザード・ヴァレスの塔
		ネクロマンサー		奉龙殿
スプリントセル	雷	スペクトラルナイト		奉龙殿
エメラルドハートコア	圣	ローパー		ユグドラシル
透明翼	圣	アビスドラゴン		ユグドラシル
シャイニングブレスコア	圣	バハムート		セラフィックゲート
オリハルコン	圣	ガーディアンディーヴァ		ヴァルハラ宫殿
ダークアミュレット	暗	アンデッドマスター		レザード・ヴァレスの塔
暗の神器	暗	ディバインスレイブ		ヴァルハラ宫殿
シャープシザーハート	暗	シャープシザー		精灵の森
ブラックブレスコア	暗	ロットデーモン		レザード・ヴァレスの塔1阶
		ヒドラ		クローサス森林遗迹BOSS
暗黑壳	暗	バハムート	两足	セラフィックゲート5层
ダークマター	暗	ソウルサモナー		セラフィックゲート1层

名称	主要入手敌人	破坏部位	所在位置
无色			
トライエンブレム	诗文情节		
战乙女のペンダント	商店购买		行商人
漆黑の结晶	ジャイアントスケルトン	体	昏き妄执の馆
龙神の逆鳞	バハムート	尾	セラフィックゲート5层
龙のうろこ	ドラゴン		昏き妄执の馆
ジャンクシールド	バリスティックライノ	盾	王家の地下道
するどい矛先	リビングアーマー	武器	キセナ草原
こうもり伞	アンブレラ		セラフィックゲート4层
大ワンの心脏	ジャイアントホーク	胴体	山岳遗迹
	オウルベア	胴体	山岳遗迹
风切羽	エルブンホーク		精灵の森
兽の牙	ダイアウルフ		丧失の森
兽の毛皮	ヴァンパイアバット		森林遗迹
コボルトランサー	コボルトナイト	武器	苍枯の森
巨兽の手羽	グリフォン		苍枯の森BOSS
纯白の饰り羽	グリフォン		苍枯の森BOSS
	ヘルダイバー		セラフィックゲート4层
くちばし	オウルベア		セルドベルグ山岳遗迹
金刚石	トロルチーフ		昏き妄执の馆
白い花弁	サンドフラワー		サーマ砂漠
步行花の根	マンイーター		精灵の森
植物の种	マンイーター		精灵の森
假面の欠片	ネクロマンサー	头	奉龙殿
ボーンマスク	ストレイヤー		ユグドラシル
ボーンレリーフ	アンデットマスター		レザード・ヴァレスの塔
不死者の书	ストレイヤー		ユグドラシル
ゴーレムハート	アイアンゴーレム	体	ユグドラシル
methの刻印	Emeth		レザード・ヴァレスの塔
首のない人形	ウィル・オー・ウィスプ		昏き妄执の馆
魔竟の欠片	ファントムボーダー		森林遗迹
	スペクトラルナイト		奉龙殿

名称	主要入手敌人	破坏部位	所在位置
イビルミラー	ホーリーオーダー		ディパン地下
ディアブロホーン	悪魔44式		レザード・ヴァレスの塔
暗黒の翼	悪魔44式		レザード・ヴァレスの塔
ヴァンパイアファング	ヴァンパイア		森林遗迹
吸血牙	エルダーヴァンパイア		レザード・ヴァレスの塔
ヴァンパイアクロー	ヴァンパイアロード		レザード・ヴァレスの塔
シャープシザーの翼	シャープシザー		精灵の森
黄水晶	ヴァンパイア		森林遗迹
バラの刻印	シャープシザー		精灵の森
大ばさみ	シャープシザー		精灵の森
断岩铁	ギガントクロウ	钳子	奉龙殿
アーマーテイル	サテュロス	尾	昏き妄执の馆
蛇腹の装甲	デザートホーン		サーマ砂漠
虚ろの壳	バリスティックライノ	尾	王家の地下道
らせんの矢じり	バリスティックライノ	刃	王家の地下道
ハートコア	トロル		苍枯の森
テンタクルス	カオスウーズ		ディパン地下
	ペイルクラーケン		セラフィックゲート2层
悪魔の犬齿	トラッシュデーモン		昏き妄执の馆
	ライフスティーラー		狭间の洞窟
ドレインウイング	アイスデビル	羽	スカビア溪谷
スティールウイング	プリンスオブヘル		精灵の森
	ライフスティーラー		狭间の洞窟
トリックスターの刻印	ライフスティーラー		狭间の洞窟
	アビシニアンデーモン		セラフィックゲート1层
レギオン	ミラージュワスプ		炭矿
大复眼	クイーンワスプ		第一次トゥルゲン矿山BOSS
王虫の羽	虫王		セラフィックゲート3层
シェルシェード	サテュロス		昏き妄执の馆
プロテクトシェード	カプリコーン		ディパン城(第5章后)
必中の刻印	カプリコーン		ディパン城(第5章后)
飞龙の风切骨	アッパーリザード		山岳遗迹
真龙胆	コズミックビジター		セラフィックゲート2层
ブリリアントピースメーカー	袋ミミック		山岳遗迹
ジェントルカード	ジェントルメン		ディパン城(第5章后)
セイクリッドオーハーツ	セイクリッド・サック		ヴァルハラ宫殿
アダマンタイト	デスドッグ		ヴァルハラ宫殿
	ガーディアンディーヴァ		ヴァルハラ宫殿
	アイアンゴーレム		奉龙殿
龙のドクロ	ドラゴンゾンビ		奉龙殿
黒ずんだうろこ	ブラックヘイン		セラフィックゲート4层
黑の龙胆	アッパーサウリアン		セラフィックゲート
漆黑の龙鳞	バハムート	尾	セラフィックゲート5层
白银蝗	ドラゴンゾンビ	足	奉龙殿
丽人の玉	アレクタリス		精灵の森
クリスタルマスク	アレクタリス		精灵の森
纯白の腰布	ガブリエ・セレスタ		セラフィックゲート1层
カースチェック	作成		行商人
フリーズチェック	作成		ヴィルノア
スタンチェック	作成		港町ゾルデ
ストーンチェック	作成		クレルモンフェラン
パラライチェック	作成		行商人
ポイズンチェック	作成		港町ゾルデ
サイレンスチェック	作成		クレルモンフェラン
コンフューズチェック	作成		ヴィルノア
ウィークチェック	作成		クレルモンフェラン
パワーバングル	宝箱		奉龙殿、ユグドラシル、ヴァルハラ宫殿
マジックバングル	宝箱		龙の墓场、ヴァルハラ宫殿、レザード・ヴァレスの塔
ヒールリング	商店购买		ヴィルノア
Gシード	ディスティニ	下半身	セラフィックゲート4层
妖精の小箱	リザードロード		炭矿
ディパンのペナント	バックパッカー		セラフィックゲート4层
音叉羽	グラトニーバグ	羽	ユグドラシル
レイフォース	クラスティゴーレム		山岳遗迹
视玉	リビングアーマ		キセナ草原
ブラッディクロス	マスカリティストーカー		奉龙殿
魔眼のピアス	宝箱		アウドゥーラ水上神殿
	イーガネスチェイサー		狭间の洞窟
钢の蹄铁	カプリコーンリーダー		狭间の洞窟
黑曜の爪	ウインターウルフ	足	スカビア溪谷
	ドラゴンゾンビ	足	奉龙殿
ドラゴンリブ	ドラゴンゾンビ		奉龙殿
龙の肉味噌	ブラックヘイン	胴体	セラフィックゲート4层
视杀の魔眼	バハムート	头	セラフィックゲート5层
	アッパーサウリアン	头	セラフィックゲート5层
魔龙の大角	バハムート	角	セラフィックゲート5层
飞燕鳞	ワイルドリザード		スルス火山
ホーミングスケイル	ギガントドラゴン		レザード・ヴァレスの塔

名称	主要入手敌人	破坏部位	所在位置
ブリスケイル	ボルトドラゴン	翼	クローサス森林遗迹
	ドラゴンバット	翼	奉龙殿
ボーラスケイル	スカイリザード	翼	精灵の森
カムシーンスケイル	ホワイトドラゴン		ユグドラシル
ブラッドジュエリー	ジャイアントトロル		ユグドラシル
萤火	ファントムフレイム		セラフィックゲート1层
悪魔の右腕	悪魔44式		レザード・ヴァレスの塔
	ロットデーモン	右手	レザード・ヴァレスの塔
悪魔の左腕	ロットデーモン	左手	レザード・ヴァレスの塔
悪魔のひづめ	悪魔44式		レザード・ヴァレスの塔
クラーケンファング	クラーケン		アウドゥーラ水上神殿BOSS
メタボライザー	デンデンキング	口、中心部	ユグドラシル
	ヒドラ	尾	森林遗迹BOSS
ムーンパール	エスカルゴーネ		セラフィックゲート4层
ハルフィーナプロトーブ	バフォメット		レザード・ヴァレスの塔
しっぽホルダー	コボルトナイト	尾	苍枯の森
空の小箱	リザードマン		水上神殿
火ネズミの毛皮	ファイアバット		スルス火山
	エルダーバット		レザード・ヴァレスの塔
湖面の镜	マジックミラー		ヴァルハラ宫殿
フェイタルシード	ミメティックフラワー		精灵の森
ちいさな花	商店购买		ヴィルノア花屋第3章
リリィ	商店购买		ヴィルノア花屋第4章
スズラン	商店购买		ヴィルノア花屋第5章
グラジオラス	商店购买		ヴィルノア花屋第6章
レナス人形・アンバー	フラれストーカー	披风	セラフィックゲート3层
レナス人形・メタリック	フラれストーカー	两足	セラフィックゲート3层
レナス人形・クリスタル	フラれストーカー	两手	セラフィックゲート3层
レナス人形・フルカラー	フラれストーカー	头か胸付近	セラフィックゲート3层
トゥルサード	本气ディルナ		セラフィックゲート入口
インセンス	Dクレイマン		セラフィックゲート2层
親父のコボルトシャツ	犬オーディン	胸	セラフィックゲート
两面テープの欠片	犬アリーシャ	面部	セラフィックゲート
	犬ルーファス	面部	セラフィックゲート
	犬オーディン	头	セラフィックゲート
英知のノラ	犬オーディン	面部	セラフィックゲート
クンクニル	犬オーディン	武器	セラフィックゲート
竹竿			セラフィックゲート
寄せてあげるアレ	犬フレイ	胸	セラフィックゲート
フレイキャップ	犬フレイ	帽子	セラフィックゲート
クリスタルホール	犬フレイ	武器	セラフィックゲート
戦乙女のコボルトメイル	犬レナス		セラフィックゲート
	犬シルメリア		セラフィックゲート
ダイキャストランス	犬アーリィ	武器	セラフィックゲート
ひのきのぼう			セラフィックゲート
实用书	犬アーリィ	胸	セラフィックゲート
ハム☆スター	田鼠		セラフィックゲート4层
ひまわりのたね	公太郎		セラフィックゲート4层
アフロヘッド	ライトニングコボルト		セラフィックゲート4层
大根	犬アリーシャ	胴体	セラフィックゲート
钢鉄のヘアーバンド	犬アリーシャ	头	セラフィックゲート
へタれたコボルトシャツ	犬ルーファス	胸	セラフィックゲート
二枚目の证	犬ルーファス	胴体	セラフィックゲート
疾风のバンダナ	犬ルーファス	头	セラフィックゲート
新品のガイドブック	犬アリューゼ	胴体	セラフィックゲート
ソンソンのノラ	不死者王	头	セラフィックゲート
	犬アリューゼ		セラフィックゲート
紫の镜	不死者王	胴体	セラフィックゲート
ちいさな虫	SG犬小屋全部破坏		セラフィックゲート

特殊饰品	获得条件
贤者の石の破片	レザード离脱时LV40以上
ホムンクルスの种	レザード离脱时LV45以上
狩られたネズミ	港町ゾルデ的猫给海鲜肉累计数量为1
尻尾の切れたトカゲ	港町ゾルデの猫给海鲜肉累计数量为5
不幸な青い鸟	港町ゾルデ的猫给海鲜肉累计数量为10
ねこのふん	港町ゾルデ的猫给海鲜肉累计数量为15
しゃぶった骨	ヴィルノア的犬给骨付き肉累计数量为1
かじった靴	ヴィルノア的犬给骨付き肉累计数量为5
ぼろぼろの布	ヴィルノア的犬给骨付き肉累计数量为10
いぬのふん	ヴィルノア的犬给骨付き肉累计数量为15
ひよこのえさ	コリアンドル村的鸡给骨クズ累计数量为1
野菜くず	コリアンドル村的鸡给骨クズ累计数量为5
贝壳入りのえさ	コリアンドル村的鸡给骨クズ累计数量为10
とりのふん	コリアンドル村的鸡给骨クズ累计数量为15
猫の指轮	港町ゾルデ作成
犬の指轮	クレルモンフェラン作成
鸟の指轮	行商人作成
ソロモンの指轮	アスカルド行商人作成

由于网络模式限制，在单机模式下玩家所能获得的合成素材十分有限，这无疑对强力装备的获取造成了极大的障碍，不过对于追求完美的玩家来说，如何达成单机模式中每个任务的S级评价仍然具有足够的吸引力，本期的研究就为大家详细公开这部分的资料，希望能解开大家心中诸多的疑惑。

文 晴天

PHANTASY STAR UNIVERSE
ファンタシースターユニバース

研究中心

全任务S级评价奖励

主线任务（トライアル）

游戏的主线任务通常都在剧情中出现，且完成机会只有一次，完成任务的时间和杀敌数都是影响S级评价的关键所在。对于一些护送NPC的任务，则需要注意NPC的安全，如果其被击败同样会降低最后的评价。

章节	任务名称	任务奖励
1	ボル兄弟と协力して、リニアラインホームを目指せ	トリメイト
	SEED・ヴァンス击破	ライジングクラッシュ
2	炎侵食を浄化つつ、牧场を目指せ	ビケー
	ゴル・ドルバ击破	アグタライド
3	博士を警护しつつ、湖畔エリアへ进め	アグタライド
	ディ・ラガン击破	ギガッシュ
	スヴァルタス击破	スヴァルタス・エッジ
4	ディラ・グリーナを歼灭せよ	グリースガン
	ゴーマ・ディラを歼灭せよ	スナドケイ
	后部车辆の防御を夺い返せ	スケープドール
	ボル三兄弟击破	ネタ・ノート
5	冰侵食突破して、救援信号の发信地へ急げ	オートガン
	オンマゴウグ击破	ライジングフィーバー
6	溪谷エリアを突破し、碳矿へ急行せよ	クバラウッド
	トラップを警戒しつつ、碳矿最深部を目指せ	バラスラ
	グリナビートS击破	ステラ/パワ−S
7	フローダーで湿地エリア突破をせよ	イノセントボトム
	オンマゴウグ击破	ダブルセイバー
	アダーナ・デガーナ击破	ツインリアルハンド
8	食料プラントのSEEDフォームを歼灭せよ	スケープドール
	SEEDフォーム歼灭	イノセントジャケット
	トムレインと合流せよ	グラインダー A+4
9	ルンガを驱って、沙漠エリアを突破せよ	グラインダー/A+5
	洞穴エリアを抜けて、ランディール号に急行せよ	ヴァルズアイ
	マガス・マッガーナ击破	テイロ/HPリストレイト
10	カガジバリ击破	グッダ・ブレッバ
	全てのSEEDコアを浄化せよ	グラインダー/S+4
	SEED・マガシ击破	テイ/PPジェネレイト
11	ストライカーで封印装置を目指せ	スケープドール
	エリアの全てのモンスターを歼灭せよ	グラインダー/S+5
	ディマゴラス击破	ムグングリ
12	ヒューガとマヤの救难信号を追え	スケープドール
	キャリガイン暴走阻止	デスダンサー

自由任务（フリーミッション）

自由任务的奖励多以"装饰品"为主，拿到相应的奖励后，返回"守护者卫星"自己的房间调查记录点对面的台座，就可以根据玩家的个人喜好用它们来装饰自己的房间。

任务名称	任务奖励
原生生物镇压	PTTシャトル
避难经路确保	リニアライン
燃える平原	カブトムシ
狂う珍兽	コルトバ输送用カーゴ
草原の支配者	ディ・ラガン
遗迹の奥に眠るモノ	スヴァルタス・エッジ ブルースのカーゴ
货物列车救援	PTTシャトル军用 ヘーゲルバスター
ミズラキ保护区防卫	ノコギリクワガタ
冻てつく森	巫女の船
修罗の谷	ラブチャのいる风景
凶飞兽讨伐	オンマゴウグ
绿林防卫	トルネードスロー
ファームプラント扫讨	ウォーキング・バノン
狂信者の杜	教团カーゴシャトル ブリッツバスター
エンドラムの残党	グリナ・ビートS ラファールバスター
坑道の夺还	ズーナ
沙漠の机械战士	シュトルム・バスター グロームバスター PTTシャトルE机关用
双头の守护兽	にらむ(はえる)ディ・ラグナス
炎の树海	BR・バーニングボスター
冰の神殿	教团リムシンシャトル
绝对零度の歼灭作战	スヴァルタスノード ヴァンダ
最凶の砂兽	ランディール号Bパーツ
暗黑の卫星	HIVE

特殊技能书

除了在商店能够买到的技能书之外，带着特定的同伴完成任务(主线或自由任务皆可)并获得S级评价，他们就有一定几率把自己所使用的技能书直接赠送给玩家，但同时也需要注意以下几点：

①同样的技能书有可能会出现反复赠送的情况，如果没有拿到自己满意的技能，玩家不妨多试几次；

②玛雅和修嘉在12章时无法使用，如果想获得他们的技能书就一定要在之前的章节完成。

同伴	技能书
ヒューガ	グラビティストライク アサルトクラッシュ
カレン	モウブセイレンザン
レオ	スピニング・ブレイク ドゥース・ロバッド
ルカイム	ボッガ・ダンガ
マヤ	ディーザス レンティス
トニオ	ブテンシュンレンザン センテンカンゼンガ
ルウ	スパイラスダンス



火热秘技

栏目主持 缪通

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

PS2 原名 FINAL FANTASY XII 日版

最终幻想XII

CHAIN完全揭密

玩过本作的人都知道，画面右下方会显示CHAIN值。只要一直消灭同一种族的怪物，CHAIN就会不断上升，并且有4个等级的变化(我们将其分为0、1、2、3)。

CHAIN只影响道具掉落率，而怪物身上的道具掉落率又分为高、中、低、超低4种。下面就为大家公布CHAIN与道具掉落率的关系。注意此几率与各种心得以及カノープスの壺相关的道具无关。

CHAIN等级	高掉落率道具	中掉落率道具	低掉落率道具	超低掉落率道具
0	40%	25%	3%	1%
1	45%	30%	6%	2%
2	50%	35%	8%	3%
3	55%	40%	12%	5%

由表可见，CHAIN等级上升之后，道具掉落率确实有明显的提升。

CHANCE模式

CHAIN等级上升的时机并不固定，假设玩家完全不捡怪物掉落的道具，那么升级的几率如下表所示。

从该等级开始的CHAIN值	6次	7次	8次	9次	10次
CHAIN等级0	40%	60%	80%	90%	100%
CHAIN等级1	20%	30%	50%	60%	100%
CHAIN等级2	10%	20%	30%	40%	100%

也就是说最快从第6次开始就有机会升级，而10次之后必定升级，但这仅限于不捡怪物掉落的道具的情况。每捡1次道具，CHAIN值会按0级1次、1级2次、2级3次的关系往下递减(注意下降的仅是换算升级的隐藏数值，实际账面数字不会减少)。

不过完成CHAIN时有5%的几率进入CHANCE模式。进入此模式时，画面右下方的数字会变为白色并发光。此时玩家可以尽情捡道具而不用担心CHAIN值下降。进入CHANCE模式后再提升CHAIN值时有60%的几率继续保持在CHANCE模式中。

另外请大家放心，就算你“贪婪”地将所有掉落物吃掉，CHAIN等级依然会上升的。CHAIN值分别达到31(等级0)、51(等级1)、81(等级2)时，就会无条件自动升级。

特别奖励

前面已经说过了，只要不断打倒同一种族的敌人，CHAIN值就会不断上升。不过游戏中还隐藏着名为特别奖励的CHAIN数值，这个数值必须要不断打倒同一种敌人(注意是“种”，而非“种族”)才会上升！

特别奖励影响到掉落物的数量，当玩家连续打倒10只以上的同一种怪物时，便有机会同时取得两个道具；打倒18只以上时，有机会同时取得3个道具；打倒27只以上时，有机会同时取得4个道具。不过取得4个道具的几率仅为10%(高掉落率道具)和5%(中、低掉落率道具)。超低掉落率道具一次最多只能拿到2个，几率仅为10%。

同样的，特别奖励带来的影响与各种心得以及カノープスの壺相关的道具无关。

里CHAIN

游戏中存在着与普通CHAIN相反的里CHAIN，其成立条件正好与普通CHAIN相反，只要不断攻击非同一种族的怪物就可以令其上升。里CHAIN的具体数值是看不见的，发动后掉落道具的几率等于CHAIN等级0。里CHAIN达到6以上，有一定几率会按CHAIN等级1或2掉落道具。里CHAIN达到20以上后，有20%几率按CHAIN等级1掉落道具，有15%几率按CHAIN等级2掉落道具。

简单地说，要想提高道具掉落率，就要快速提升CHAIN等级，因此不能急于捡道具，除非是进入了CHANCE模式。而要想一次获得更多的道具，就要尽量攻击同一种敌人，以获得特别奖励。

NDS 原名 FINAL FANTASY III 日版

最终幻想III

复制大法

①消耗道具复制

战斗前先将要复制的道具放到道具栏的最上方，战斗中将光标移动到它上面，同时按住↑+A，这样就会看到画面闪了一下之后出现选择使用道具对象的光标。此时你就会发现该道具已经变多了。

②魔法复制

假设有两名角色，甲无装备魔法，乙装备欲复制的魔法。首先在甲的魔法菜单中选择こうかん，把光标停到乙上面，之后按B取消你的选择，并选择はずす。这样一来甲的魔法栏本来空无一物，不过此时却可以看到乙装备的魔法。现在不断按A就可以无限复制乙的魔法。

两种方法比起来，无疑是魔法复制要更为实用一些。用此法可以轻松发大财。

本作的成功无疑给了SE巨大的信心，现在连《FF XII》的续作都要搬到NDS上了(怒)。

PS2 原名 レッスルエンジェルス サバイバー 日版

摔角天使 生存者

投稿人：白云此之上

实用小心得

初玩这个游戏的人，定然会被比赛的节奏拖垮——不但报结果的速度慢，而且我方战斗还必定停在“观战”上，一不小心手贱按快的话，就要被迫看上十分钟的战斗。其实只要按住R2键不放，就可以令字幕消失速度大大加快，而遇到可以选择是否观战的比赛时，还会自动停下来让你选择，可谓十分体贴。了解这个小秘密后，相信玩家对游戏的评价也会上升一些吧！

本游戏同为看美女的摔角游戏，当然肯定比X360那个要健康得多。

PS2 原名 神业 日版

神业

指令型秘技

在游戏中先按START键暂停后，依次快速输入特定指令，如果听到音效后就可以获得一些特殊效果，包括：

按R1和R2的动作变为发动ジャストステルス后的动作，再输入一次解除：按住→输入L2、L2、△、R2、R2、L2、□、□、□、△。

针金记录初期化：按住R2+△后输入L2、□、○、□、○。

恢复体力：按住L2后输入←、→、□、○、□、→、←、↑、△、↑、△。

恢复气力：按住R2后输入○、□、[illegible]、[illegible]、[illegible]、□、○、[illegible]、□、→、□。

所持金增加50：按住L2+R2后输入↑、↑、↓、↑、[illegible]、→、↑、↓、△、□、△、□。

腕前等级降至LV1：按住R2+□后输入↑、↓、L2、△、○、△、○。

全评价一览

素敌スティール分为铜、银、金三个阶段。发动ジャストステルス后连续1～4隐为铜、5～9隐为银、10隐以上为金，等级越高最后偷得物品的价值加成也就越多。

这些4个字的评价全都是利用日语中的谐音字开的玩笑，你都能看懂吗？



游风艺苑



主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

本期画廊在制作过程中遇到一个有趣现象，来稿中有相当比例的作品以女性人物为刻画对像。而经过仔细筛选，最后决定刊登的这5幅稿件中，竟然只有一张不是单独以女孩儿为主体的。看来在经历了本次东京游戏展的SHOW GIRL视图轰炸之后，各位读者在《游风艺苑》还要再饱览一番养眼美图了。当然，如果不慎出现审美疲劳现象，卡伦只能说声抱歉了。



重庆·黄永丰

继上期的“理查德同人图”之后，作者又带来了自己笔下的蕾娜斯。作品中线条的运用仍然非常出色，而将人物铠甲颜色在明度上进行的淡化处理，在使人物与背景在配色上更加协调的同时，令画面显得异常清爽。



淮南·邹明明

一幅取材自NDS版《FF III》某官方壁纸的素描作品，与原图的CG风格相比，由线条来表现的场景和人物，使画面显得更加神秘古朴，韵味十足。



深圳·陈耀绚

蓝天白云之间，身着白色性感套装的漂亮女孩儿，手持白色精灵般的NDSL，对观众莞尔一笑……卡伦只能说，这幅作品有严重的平面广告嫌疑。不过好在画面确实赏心悦目，没有理由不跟大伙分享。



成都·伍函

尽管同样是守护神灵的圣战士，尽管同样美貌，但相对于姐姐索菲蒂亚的成熟端庄，《灵魂能力II》中首次登场的卡桑德拉显然多了几分活泼与自信。眼前这幅同人作品，将人物的这些特征诠释得非常到位，显示了作者对人物形象的精准把握。



北京·张珂

若不是画中女孩儿那双一蓝一绿的大眼睛，相信没人会在看这幅作品时想到那个叫做尤娜的姑娘——除了给作品命名为《YUNA》的作者本人。不过，抛开人物身分不论，作品本身还是可圈可点的，比如人物眼睛的传神刻画与嘴角浅笑的细腻描绘。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的构想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

绯色蝶页

栏目主持人：十六夜

究竟怎样才能称得上是“幸福”？对于每个人来说标准都是不同的。有的人觉得应该是有房有车，有的人也许吃到一顿丰盛的晚餐就会很满足，甚至有的人只是坐在憧憬的人身边就能感到莫大的幸福。幸福的标准不是固定的，它会随着时间以及经历的增加而改变，而我们没有理由拒绝幸福，更没有理由否定别人的幸福。

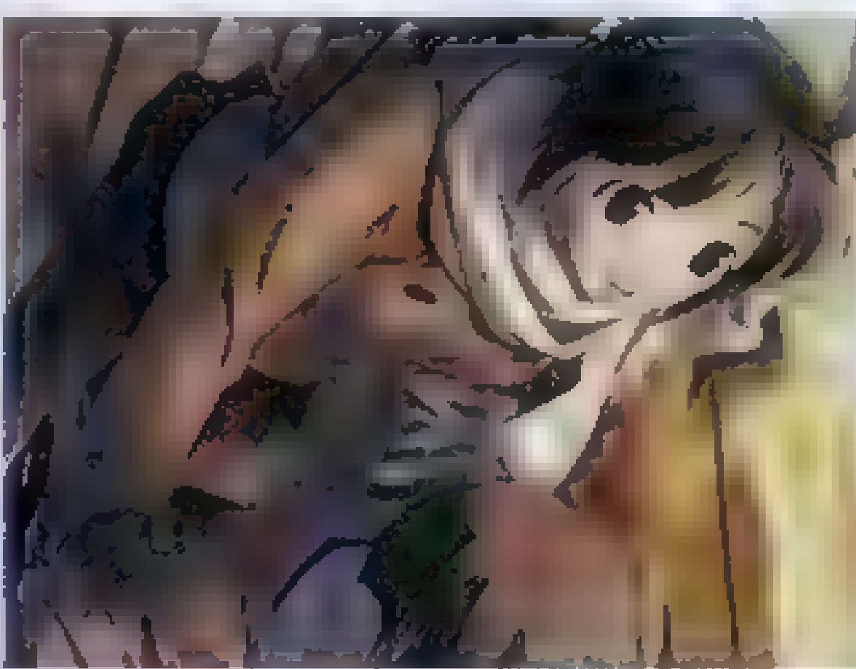
本次为大家带来的两款游戏其实都是跟幸福有关的。《纯白的叹息 绊》讲述的是自知所剩时日不多的主人公用自己的方式回报着周围的人，最后被幸福所包围着度过了余下的人生。《我的女神》则没有那么凄凉，为了找回失去的“回忆”，女神们展开了冒险，而这“回忆”不仅仅是她们力量的源泉，更是她们幸福的见证。

与你共同渡过生命的最后时光

幸福的时光与悲伤的结局，你如何抉择？

如果你知道自己的时日不多，那么在接下来的日子里你将如何度过？

相模司，苦泽学园2年级的一名普通学生。平凡的人生，快乐的校园生活，这些原本都属于他的一切随着某一天的突然晕倒而结束了。“不治之症”，这个名词对于我们来说只可能在报纸电视上接触到，然而现在却摆在了主人公的面前。原本以为在幼年治愈的疾病，如今突然复发，这对于所有人来说都是无法料想到的，而医生那句“很可能无法支撑到毕业”则打碎了每个人的希望。



究竟怎样才是自己最后的幸福？相信主人公相模司已经找到了。为了能够珍惜这段余下的日子，他隐瞒了自己的病情，全身心地感受原本平凡的生活。也许等在前面的是无法回避的悲伤结局，但与这段闪耀着幸福光芒的时光相比，又有什么值得恐惧的呢？

纯白的叹息 绊 with faint hope　PS2

发售日：2006年11月22日　发行商：KID

画面：★★★★☆　人设：★★★★☆

音乐：★★★★☆　剧情：★★★★★



一濑未绪

由于与父母意见不合而离家出走，现在寄住于主角家。虽然最初经常与主角吵架，但在主角的关怀下隔阂逐渐消除了。

柊步

与主角不在同一所学校。虽然是同龄人，但已经进入模特业。某天与母亲吵架后独自上街的她遇到了主角……



ああっ女神さまっ

腾岛康介的《我的女神》自1988年开始便以漫画的形式在月刊《Afternoon》进行连载，之后更是推出了大量动画，她已经植根在了一代人的心中。相对于动漫FANS来说，我们TV游戏玩家就要可怜得多。家用机上的惟一一款作品还是2000年DC上面的那款问答游戏。时隔6年，我们终于有机会能在家用机上看到贝露丹蒂、兀露德、诗寇蒂等人的身影，聆听到女神的声音。不过，仔细算一下，今年其实是《我的女神》19周年，因此很有可能游戏会延期到明年(毕竟20周年会更好听)，不过对于像十六夜这样的人来说，“PS2上将推出《我的女神》”这一消息已经如天使的琴声一样悦耳了。

《我的女神》（暂定） PS2

发售日：2006年冬 发行商：Marvelous Interactive

画面：★★★☆☆ 人设：★★★★☆

音乐：★★★★☆ 剧情：★★★★☆

充满爱心与关怀的善良女神

Belldandy
贝露丹蒂

随兴而起的半魔半神

大魔界长绯璐德的女儿，贝露丹蒂同父异母的姐姐，是掌管“过去”的女神。也是药剂与炼金术的专家，经常会制造出一些稀奇古怪的药品(比如“恋之种”、“强力自白剂”等)，并总是抓萤一作为实验体……性格方面非常随心所欲，经常会突然想到某个点子后便马上付诸行动，因此萤一没少吃苦头。

Urd
兀露德

Story 为了重拾失去的回忆

平凡的大学生森里萤一与女神三姐妹过着平凡又幸福的生活。某一天，幸运的女神在当地商店街的抽奖活动中幸运地赢得了头等奖，而奖品就是能够免费前往无人岛，参加那里举行的小型团队自助游。经过一番准备后，4人兴高采烈地迎来了出发的日子，但当他们刚刚踏上小岛的时候，整个小岛不明原因地被某种巨大力量所影响而机械化！不仅如此，在寻找原因的过程中，女神们误踏入了神秘人物事前设好的魔法阵，而作为她们力量源泉的“回忆”也由于魔法阵的关系消失！为了能够重拾散落在小岛各地的回忆，唤醒女神的力量，萤一等人的冒险正式展开了……

System 用女神的力量开辟道路

被困的萤一等人为了找回女神们因受到魔法阵影响而失去的回忆，在机械化的小岛上展开了冒险。虽然还不知道是什么人出于什么原因要这样做，但在萤一等人寻找丢失回忆的过程中，各种阻碍与难关肯定会不断出现在大家面前。对于作为普通人的萤一来说，要自己独自面对这些绝对是不可能的，不过好在虽然女神们失去了大部分力量，但每个人还是能够发动自己专属属性的魔法。贝露丹蒂是风，兀露德是雷，诗寇蒂是水，充分合理利用每个人的能力，才能顺利排除阻挡在道路上的障碍，最后还要与神秘的敌人战斗。



女神3姐妹中年龄最小的一个，是掌管“未来”的女神。与凡事都用魔法解决的兀露德正好相反，诗寇蒂是彻彻底底的科学论者，在她看来任何事情都能够借助科学的力量完成。平时经常会制造出各种“便利”的机器，但大部分都会在制作过程中或是使用时发生爆炸，正因如此经常会被兀露德取笑。除了进行各种发明外，吃冰淇淋是诗寇蒂最大的爱好。

Skuld
诗寇蒂

科学至上的信奉者

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN





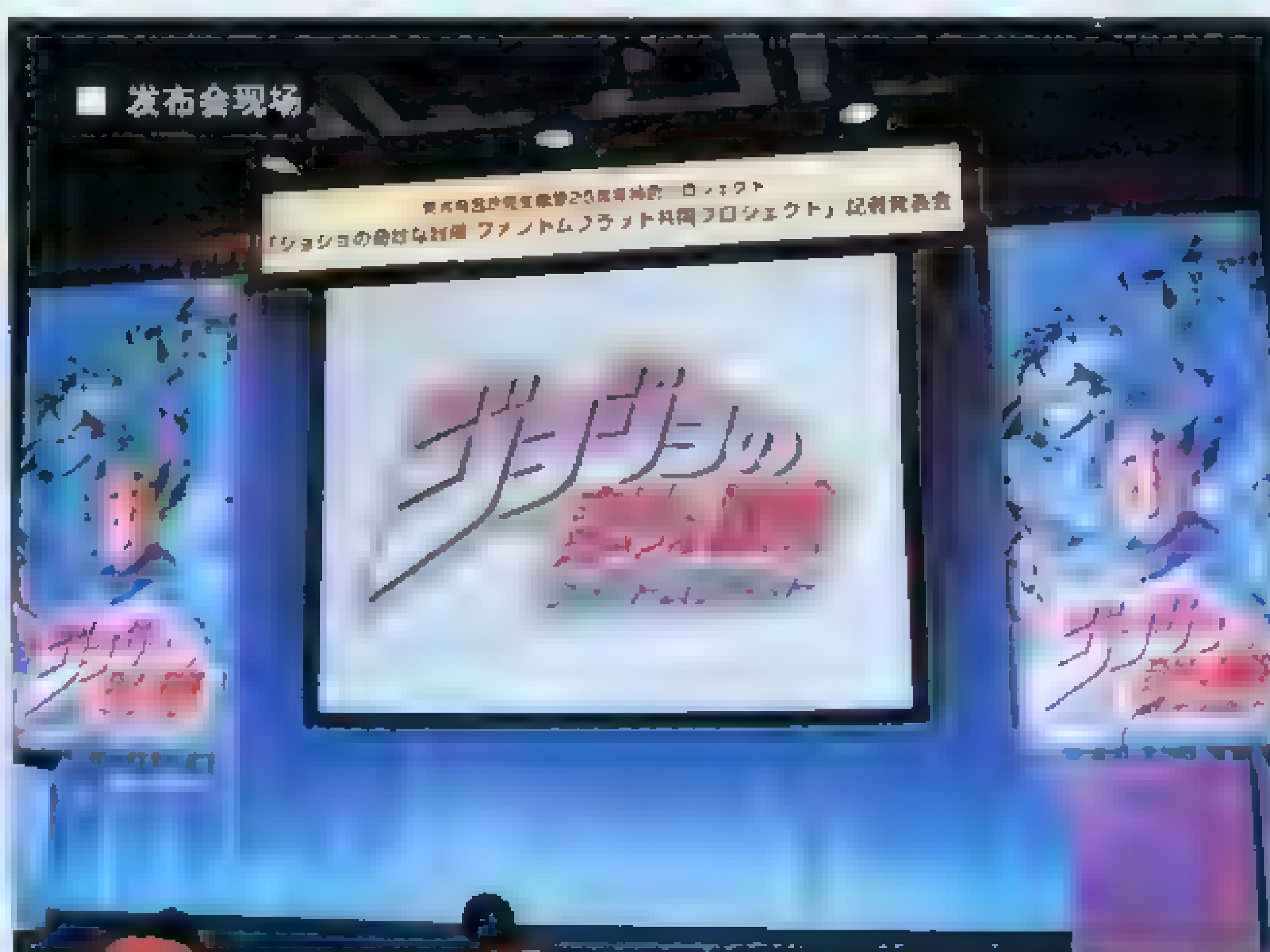
从日本回来了，好累好累；搬了一堆东西，好重好重；然后还有工作，好多好多……OK，俺知道这期合刊的看点理所当然是在于本届精彩的TGS展会报道，知道这小小的游戏动漫园跟前边五光十色的内容比起来就是那满汉全席与粗茶淡饭的区别，但它到底是一个固定栏目，每期都会与大家见面，每期都是经过认真整理和撰写的。所以，看在已经累得精疲力尽的俺一片诚意（众编：不要把自己说得那么惨……——）的份上，还是恳请读者老爷们：

TGS大餐要是吃得上火了，想念清淡味道的时候不妨来游戏动漫园喝点菜汤（众编：越说越离谱了……）。^_^

动漫情报站 A.C. EXPRESS

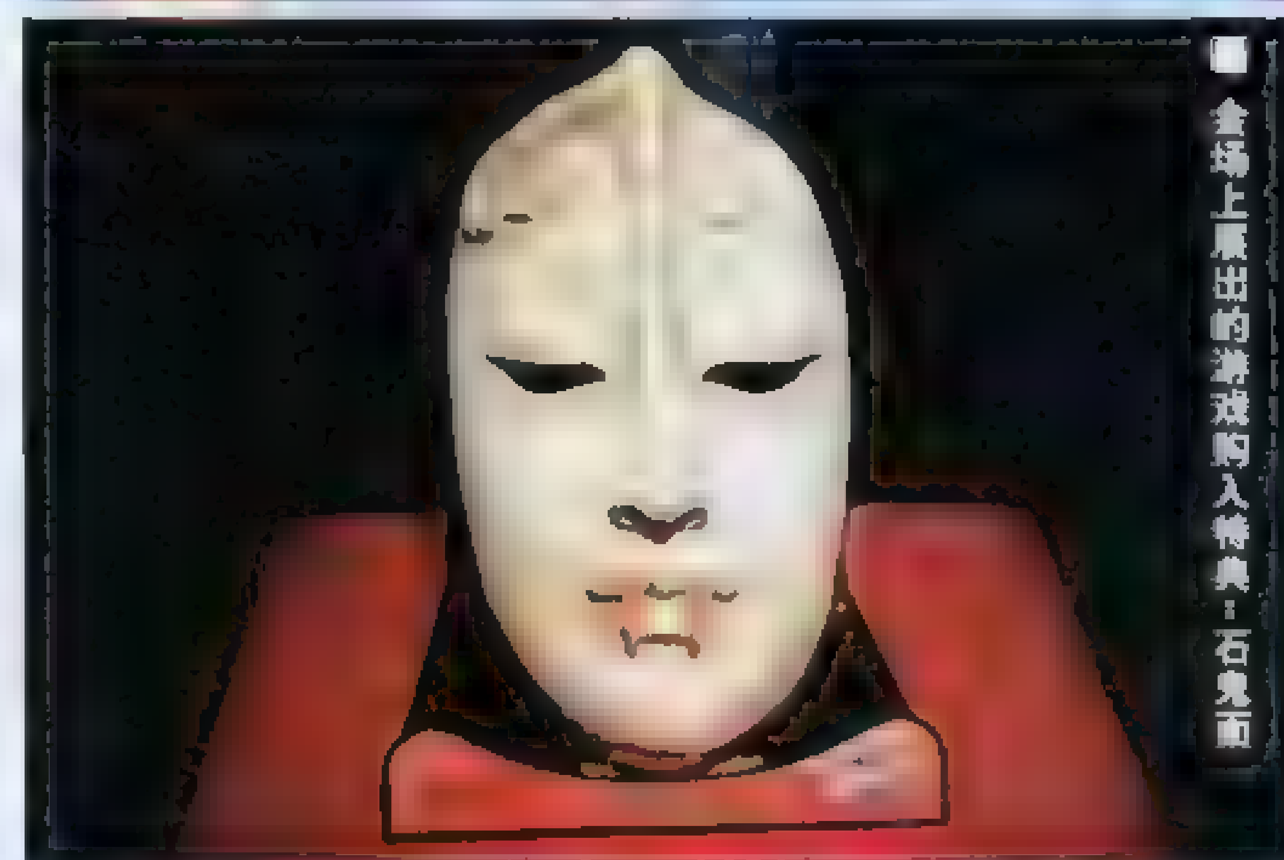


新闻 NEWS 经典风靡卷全日本！《JOJO的奇妙冒险》PS2游戏·剧场动画齐头并进 PICK UP



■ 发布会现场


■ 一脸笑意的荒木飞吕彦


■ 会场上展出的游戏购入特典：石鬼面


■ 剧场版公开影像

9月13日，东京六本木召开了一场“JOJO的奇妙冒险～幽灵之血～共同PROJECT”记者发布会，本发布会是为了纪念明年即将到来的漫画家荒木飞吕彦执笔25周年、以及荒木老师代表作“《JOJO的奇妙冒险》系列”诞生20周年。会上针对将在10月26日发售的PS2游戏和明年3月左右上映的剧场版动画作了一系列重要公布，集英社《ULTRA JUMP》编辑长伊东健介、为游戏和动画中迪奥配音的声优绿川光、剧场版监督羽山淳一以及原作者荒木飞吕彦等悉数到场。

1982年，荒木飞吕彦以《魔少年B.T》出道，《JOJO的奇妙冒险》则是他从1987年开始在《周刊少年JUMP》上连载至今的大人气经典漫画，一共有7部之多，单行本累计已发行超过7000万部。作品讲述的是超越了一个世纪的迪奥和乔斯达家族的恩怨情仇，其中第1部“JOJO的奇妙冒险～幽灵之血～”以19世纪的英国为舞台，描绘了名门乔斯达家族后嗣乔纳森·乔斯达（初代JOJO）和其父亲的养子迪奥·布兰德的对立激斗，而不久之后“波纹气功”和“石鬼面”的存在，更使得两人的奇妙关系演变成永无止境的不解之缘。

早在几年前，作品第5部就曾改编过PS2游戏，如今则轮到了第1部的复活，故事从主人公——以清之魂和独特呼吸法蓄积能量，会在攻击和防御中使用“波纹气功”的绅士JOJO和其永远的对手——因神秘的“石鬼面”的诅咒而化为吸血鬼的黑暗帝王迪奥的相遇开始，一直到两人最后的决战为止。本作具有独特的世界观，并在编排、故事、构图、模拟音效等方面都表现出了足以吸引玩家的魅力，已然为今后系列的方向性树立了一个鲜明强烈的榜样。其中，富有特征性的模拟音效，以及原作中荒木所赋予角色在战斗时的独特pose，均充分体现出原作的氛围。发布会上，声优绿川光便就游戏的特点“荒木式pose”和“波纹气功”系统作了说明，对剧情和角色也有所提及，描述了包括JOJO和迪奥在内的各个角色的使用感受。

发布会的另一重大事项就是宣布制作剧场版动画，并公布了最新影像，由监督羽山淳一介绍了作品的各个看点。剧场版同样以第1部的乔纳森·乔斯达篇为基础，对原作固有的少年时代→青年时代→最终对决3大部分进行单独制作，再组合成90分钟的影片。而内容方面，不仅仅立足于影像表现，音响效果、模拟音效的还原等都令FANS深深感到主创人员对原作倾注的热爱。

在发布会的最后，荒木飞吕彦上台致词，表示这部20年前的作品如今实现游戏和剧场化，感觉就像嫁女儿一样。想想《JOJO》的主题其实是赞美人类，无论是好人还是恶人，做任何事都有自己的理由，他们的生命也将永远散发出人性的光辉……所以《JOJO》借本次的企划，相信定能让我们重温当年的感动。

揭示板

《地狱少女》真人TV化

一发不可收拾的真人化，连诡异动画《地狱少女》也上了“贼船”（笑）！电视剧＆动画第2季的联合制作发布会于9月15日举行，出演真人版阎魔爱的女演员岩田さゆり和为动画版阎魔爱配音的声优能登麻美子双双亮相，表示了对两部片子的看法和自身的干劲。值得一提的是美少女入江纱绫将在真人版中出任柴田つぐみ一角（萝莉演萝莉哦）。

《NANA 2》演员再生变更

将于12月9日公映的真人电影《NANA 2》继奈奈的扮演者宫崎葵落跑之后，又有一名出演人员产生变更。前作中由松山健一（21岁）扮演的娜娜乐队成员之一·冈崎真一，已改为年仅15岁的美少年本乡奏多代替演出，这已经是除中岛美嘉外的第3位主演换人了。容貌清秀的本乡奏多此前曾出演《网球王子》真人版的龙马一角。

动画监督山吉康夫去世

今年的日本ACG界一定是受诅咒了！！曾担任过《筋肉人》、《小魔女DOREMI》、《桔子酱男孩》、《大白鲸》、《网球甜心》等动画监督的山吉康夫先生于9月14日下午3点58分因急性大动脉解离不幸逝世，享年54岁。多的也不说了，总之他的逝世绝对是日本动画界的一大损失……



暌违12年！《装甲骑兵波特姆斯》2007年新系列启动

PICK UP



由SUNRISE制作、堪称写实机器人动画高峰之作《装甲骑兵波特姆斯》(1983～1984)决定制作新作动画！该作是监督高桥良辅继《太阳之牙达克拉姆》之后执导的TV动画，以当时的机器人动画来讲，其最大的价值在于创造了一个打破常规的写实性世界观。故事讲的是将银河一分为二的百年战争末期，其中一支势力基尔加梅斯军队的兵士基利可，被迫参加了一场要求强袭己方基地的匪夷所思的战斗。由于他目睹了一项被称为“本源体”的基尔加梅斯军队最高机密而被军队追捕，于是流浪到数个“战场”之中。在逃亡与战斗的过程中，基利可突破了阴谋的黑暗，不久之后，他开始逐渐接触到和自己的出生密切相关的神秘核心……

同为机器人挑大梁的动画，但《装甲骑兵波特姆斯》的世界与“《机动战士高达》系列”相比有着很大的不同。原本无生命的机动战士被赋予了爱称，描写也体现着理想化和人性化；而波特姆斯却只是单单用来驾驶和作战的低等量产兵器，即使是沉默寡言、冷静独断的主角基利可也真的只是把它当做工具，使用完毕便抛弃。加上基利可与菲娅娜之间处于星际战争之下的爱情，战乱、追捕、逃亡注定将成为主旋律，因此这份恋情也蒙上了一层既浪漫又悲伤的色彩。写实的背景，奢望的爱情，伤感的基调……少有与常见的多元素结合，大概就是《装甲骑兵》贵为机器人动画高峰之作的亮点所在了。

这次的新系列是距离第4部OVA《赫奕的异端》之后睽违12年的制作，意义非同一般。2007年，基利可崭新的巡礼即将展开……

揭示板

香港动画公司制作《铁臂阿童木》剧场版CG动画

手冢治虫杰作漫画《铁臂阿童木》，日前决定将由香港动画公司Imagi Animation Studio实现电影化，这是继今年6月取得重制《科学忍者队GATCHAMAN》资格后Imagi公司获得的又一殊荣。《铁臂阿童木》同样采用全3DCG制作，预计2009年公映。

《银河铁道999》独特视点新动画

即将在10月6日开播、把松本零士原作动画《银河铁道999》以独特视点加以描绘的TBS新作动画《银河铁道物语～通向永远的分歧点》于18日公布了作品概要，该作内容在《银河铁道999》中曾有所提及，讲的是守护银河铁道的空间铁道警备队的活跃故事。

《SHUFFLE！》回归电视荧屏

1月的热播动画《SHUFFLE！》中的美少女们又回来了！新章命名为“SHUFLLE！ Memories”，是将希娅、奈利奈、枫、亚沙及普利姆拉等5名少女的故事重新编排顺序，并加入全新原创剧情，整合为总集篇性质的一部TV动画。全新的OP＆ED曲，将在今年冬天带领FANS编织属于各自心中的回忆。

揭示板

《水果篮子》全23卷完结

19日刚刚发售单行本第21卷的《水果篮子》，来自出版社的案内FAX上赫然印出了“连载接近最终回，和小透一行的相遇包括本卷在内、还有3卷就要告一段落了。针对最终回和最终卷的一系列企划正在陆续进行中，请各位到最后都不要移开视线！！！”的字样……嗯，的确不能移开。

面向30岁读者！月刊《COMIC RYU》诞生

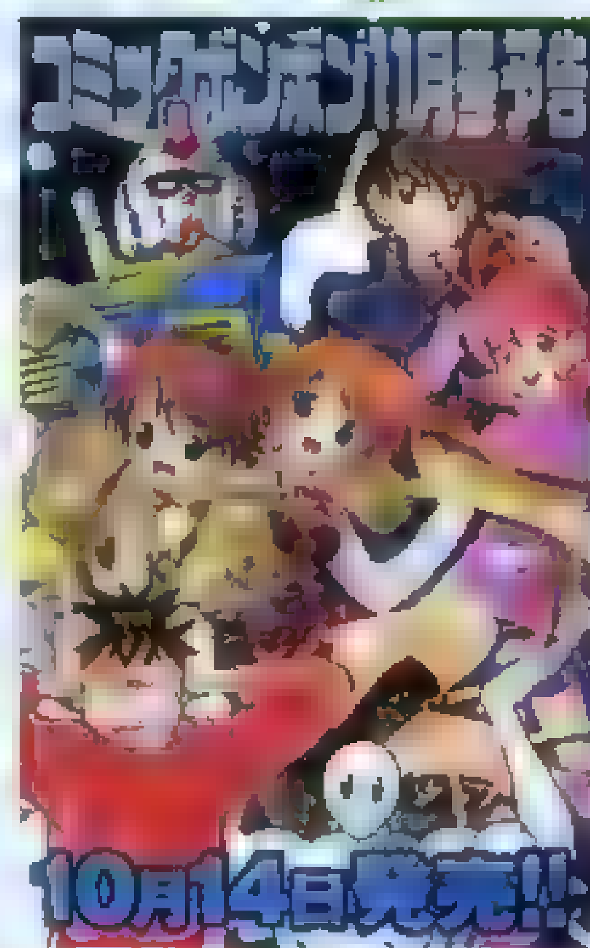
此乃德间书店的惊人举动，9月19日创刊的新生漫画月刊《COMIC RYU》伴随着超级性感的封面女郎堂堂登场了！杂志名称由安彦良和、吾妻ひでお所赐，旨在刮起一轮新的业界革命旋风。不过大家还是别想歪了，面向30岁读者的意思其实是指以该杂志的定位来讲，适合推荐给喜欢80年代风格作品、有一定生活阅历的读者阅读。

《COMIC BOMBOM》创刊25周年 《机动战士高达ALIVE》开新连载

PICK UP

将在10月14日发售的新一期《COMIC BOMBOM》(讲谈社刊)精彩企划连连！11月号即迎来杂志创刊25周年，届时将推出超特大号以示庆祝。最引人注目的就是《COMIC BOMBOM》的独家连载——新高达故事《机动战士高达ALIVE》！原作：富野由悠季・矢立肇；系列构成：皆川ゆか；作画：高山瑞穗。故事讲述的是某一天，宇宙上空掉落下来一架高达，少年黑野时夫因与这架高达的相遇，从而开始了一段他意想不到的大冒险……其中章节0将刊载于《高达MAGAZINE》。

除此之外，这一期的看点还有很多：堪称“史上美少女人数之最”的赤松健原作漫画《魔法老师涅吉》在推出TV动画后，由藤真拓哉将其再度漫画化，画风也显得更加圆润可爱；山下てつお《幸福的星星》在读者的应援下决定以连载形式推出；卷头强档彩页则献上的是凭《中华小厨师》为人熟知的漫画料理人小川悦司的又一部美食漫画《天使的平底煎锅》；还有因决定动画化而带动热潮的畅销儿童奇幻小说《拯救德尔托拉》漫画版……超特大号《COMIC BOMBOM》，等待鉴定。





“melody.”响彻全世界！演唱3800万销量游戏插曲

PICK UP



出生于夏威夷的日本女歌手melody.(24岁)，如今将借为世界最高销量的赛车游戏《极品飞车卡本峡谷》演唱插曲进军全世界！《极品飞车》是前3作曾以21种语言、在超过75个国家卖出了3800万套的世界级人气游戏，系列最新作《极品飞车 卡本峡谷》将在11月上旬全世界发售(日本12月发售)。melody.连同美国HIP HOP界领军人物法瑞尔・威廉姆斯等获邀演唱游戏插曲，而她本人更将作为游戏中的女性角色“山本由美”参与演出。对于选择了她的原因，厂商称“外表自不用说，其歌唱实力也获得了一致好评”，而日本以外的欧美版是使用英语，melody.夏威夷的出身显然颇具竞争力。

melody.演唱的插曲名为“Fell the Rush”，是为游戏量身定做的一首歌曲。在夏威夷居住时期就是游戏FANS的她表示，十分感动于能为全世界销量最高的游戏献唱，一想到全世界的人都会听到自己的歌就觉得心跳不已。而她自己原本也非常喜欢跑车，对于能亲自参与演出，激动的心情只能用“最高！”来形容。

揭示板

Sound Horizon & Wizard现身东京游戏展

9月24日，幻想乐团Sound Horizon和人气视觉系乐队Wizard亲临东京游戏展2006的特设舞台，为喜爱音乐的玩家带来精彩绝伦的演出！两者都因为游戏演唱主题歌而造就话题，其中Sound Horizon10月4日将发售收录有《混沌之战》OP“终端之王和异世界骑士”的第1张单曲，Wizard则凭借《》OP＆ED获得大量FANS，他们的到场为TGS增添了一道绚丽的风景线。

《绯色的碎片》主题歌荣登Pia CD满足度排行榜首

Pia CD满足度排行榜是以上一周发售的新曲为对象，综合100人的评分而得出。由藤田麻衣子演唱的PS2游戏《绯色的碎片》主题歌CD“坠入爱河”，在9月14日发布的Pia CD满足度排行榜上击败AAA、伊藤由奈、Salyu等大牌的作品荣登第一，借此聚集到了众多来自游戏迷以外的关注目光。

自由谈 PLAYER'S FORUM

胜负师：可能是因为TGS期间的信息爆炸，大伙都忙于对信息的吸收、消化和积累，而且又逢开学阶段，自由谈稿件不免出现了小小的断档，这里还是希望各位玩家能够踊跃投稿。(投稿信箱：tt@ucg.com.cn)本次自由谈安排了两篇很有意思的文章，一篇是评议E3变革的，虽然已有不少玩家对此发表了看法，但很少有将意见写成文的，看看擅写搞笑、讽刺文的小奥斯卡君写这种"正剧"会是个什么味道。另一篇讲的是作者水弦光与自己的PS2爱机之间的故事，在TGS2006的火热报道以及次世代主机给予我们的冲击之后，冷静下来想想，也许对于很多人来说，身边的"过时"主机才会为我们带来真正的快乐和心灵慰籍，可别嫌弃它们哦。

相忘于江湖

文 小奥斯卡摔了个脆的



■记住这座建筑物，它以后可能再也不会和E3扯上关系

在前不久结束的2006年E3上，新主机互相争斗时那硝烟弥漫的场景至今都令许多玩家无法释怀。然而出乎众多玩家意料的是，满载着无数荣誉，拥有着极其辉煌历史的E3却在七月底的某一天悄然离我们远去了。它就像一个突然离去的朋友，也许昨天的深夜还在一起喝酒狂欢，然而今天说要走的时候，一下子就走了。无论如何，拥有着十一年历史的E3就在一片莫名其妙的感叹声中落幕了，仿佛是一出表演拙劣的青春偶像剧，在尚未到达高潮的时候便没头没尾地打出了"大结局"三个字，繁华褪尽，仅仅留下了一片蔚为大观的落寞。

按照全美娱乐软件协会的说法，E3将会从2007年开始进行重大的变革，规模将会大幅度缩水不说，而且新版的E3也将会更名为E3 Media Festival，主要针对业内人士举行——这个所谓的"Media Festival"彻底割裂了E3与玩家之前原本血浓于水的亲密关系，在这个阳春白雪的词组的粉饰下，新版的E3对于玩家来说也不再平易近人。

面对这样一场近乎浩劫的变革，绝大部分的玩家大抵都会感到失落与无奈。然而与玩家们的垂头丧气相比，许多大牌的游戏厂商却对E3的改革表示出了最大程度的喜悦与拥护——据报道称，当全美娱乐软件协会宣布E3即将改革，今后的E3将弃用原举办地洛杉矶会展中心，转而移师至某酒店中多个相对小型的会议室中进行，而展会本身也将会变得小型化、专业化。消息一经公布，微软、索尼、EA等众多巨头厂商迅速对此作出了反应，表示坚决支持全美娱乐软件协会的改革措施。

没错，E3的倒下说到底其实就是一场来自于资本的胜利。厂商们试图毁灭E3的原因实质上非常简单，简单到仅仅用两个词便可以完整地概括出来——这两个词一个叫做忘恩负义，另一个则叫做过河拆桥。遥想十一年前，当我们尚未完全陷入这个资讯爆炸的网络时代之时，游戏厂商想将自己的作品推向公众的视线还是一件比较困难的事情——厂商自身的力量自然是杯水车薪，而担负着宣传重任的游戏平媒也由于种种条件的限制(譬如说互动性差)，从而使得作品的影响力无法达到一个令厂商满意的程度。那么如何能够真正发挥玩家们的聚合效应，令游戏厂商的作品达到一个最好的宣传效果呢？答案是显而易见的，只有一个大型的会展才能够解决这样的问题。就这样，E3这个全球规模最大的游戏展会便水到渠成地诞生了。

首届E3无疑是成功的。接近87万平方英尺的场馆，以及超过4万人的参观人次让参展的400多家游戏厂商达到了良好的宣传效果，从而进一步为它们带来了波涛滚滚的利润。尝到甜头的游戏厂商们开始力挺E3，越来越多的加盟厂商，越来越大的会展规模，越来越多的参观人数……就这样，厂商与玩家联手将E3打造成为全球最具视觉吸引力的游戏盛筵。然而随着时间的推移，在E3依然歌舞升平的表面下，一个隐藏的危机却开始慢慢地蔓延开来。随着计算机互联网的飞速发展，无数的厂商开始发现，这个貌似无所不能的网络才是它们真正需要的宣传平台。从网络平台上，玩家们可以了解到作品最新的开发进度，可以浏览作品的精美画面，同时还可以下载到作品的预告动画。虽然缺少了需要排队等待的试玩机台与衣着清爽的Show Girl，但是网络技术的进步确实严重威胁了E3在各个游戏厂商心中的地位。今天的E3之于许多厂商来说，只不过是一个投入与产出并不成正比的广告，一个冷暖自知的华丽秀场。现如今，许多厂商来参加E3更像是一种多年来养成的习惯，一个来证明自己实力的必要程序，总而言之，它们仅仅是为了参加E3而参加E3。

物极必反，盛极必衰。这个世界的基本规律之于E3来说同样适用。近年来，E3的规模开始逐渐有了过于臃肿的趋势。海量的信息在短时间内密集轰炸着玩家们的神经，从而大大超越了玩家理解与消化的极限。于是乎，前来E3参观的玩家往往会忘记此行的根本目的究竟是什么。有的时候本来是想看看PS3无敌的画面，却不自觉被Wii的神奇操作方式吸引走了眼球；本来是想尝试一下《VR战士》新作严谨的格斗系统，但到头来却在《DOA》群芳争艳的演示动画前流连忘返起来。这样一来，前来参展的厂商势必会流失掉一部分新作未来的玩家，从而使得自己宣传效果大打折扣。自己花钱反倒为别人打了广告，这样的事情无论落到谁的头上，恐怕当事者都会感到相当不爽。

除此之外，过于高昂的展费也成了许多厂商企业运作中无法承受的痛。昂贵的场租、华丽的展台、表演人员与Show Girl的开支以及各种精美赠品，种种必须要支出的费用让许多厂商有苦难言。而且为了不在气势上输于其他对手厂商，许多大厂商在还在逐年增大自己在E3上的种种公关开支。这些开销相比资金需要低廉但宣传效果却基本相似的专场发布会来说，的确是有些过于奢侈了。

作为玩家，我们必须保持一个清醒的头脑。要切记，永远不要把游戏厂商幻想为慈善机构。所有的企业在本质上都是一样的，大家都把追求利润最大化作为自己的存在目标。当然，若是想要达到这样的目标的话，那么企业在发展的道路上就必须要牺牲一些东西。而对于这些扼杀E3的游戏厂商们来说，它们所牺牲的东西便是玩家们在E3中能够获得的狂喜心情——在全美娱乐软件协会宣布E3即将改革的消息之后，微软官方发言人表示了如下的观点：**"我们对ESA大力改革E3的行动表示赞同和支持。在过去的12年里，游戏产业得到了长足的进步和发展，E3展能够顺应产业的发展方向进行改革无疑是一件可喜的变化。我们相信新的E3将能够立足开发商、零售商、媒体和合作伙伴的立场，继续发挥重要作用。**"请各位读者注意，该发言人明确地指出了新E3的服务目标乃是"开发商、零售商、媒体和合作伙伴的立场"，在这其中，我们惟独没有看到玩家的名字。因而从这段话中，我们也从某些方面看到了现在在游戏厂商中大肆流行的服务于资本市

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

场、服务于宣传媒体的功利化价值取向。

不过幸好还有一个词语叫做此消彼长，E3虽然倒下了，然而与其隔海相望的东京电玩展却似乎有了新的发展契机。遥想当年，日本游戏行业协会为避开E3的锋芒，被迫将东京电玩展的春季展会取消。现在随着E3的倒下，不少玩家开始寄希望于正在蒸蒸日上的东京电玩展能够重新设立春季展会，从而安慰自己心中因E3离去而产生的失落。不过从理性的角度来看，这样的想法仅仅是玩家们乌托邦式的一厢情愿罢了。还是那句话，游戏厂商的一切行为都是为了追求利润的最大化而服务的，因而像东京电玩展这类更多是服务于玩家的展会是否有着足够的吸引力，能够使得众多大牌厂商一年两次来参加展会，现在看来还是一个很值得商榷的问题，而老任对东京电玩展的抵制也为这个问题的可行性蒙上了一层阴影。

然而无论怎样，E3的离去已经成为了一个无法逆转的事实。对于那些亲手毁灭E3并为此得意的厂商们来说，它们现在虽然会为宣传成本的下降而感到洋洋自得，然而在多年以后，它们也有可能会为当年那个看似聪明的短视举动感到后悔。因为E3的意义已经不仅仅局限于是一场属于玩家们的狂欢节，它同时也是玩家们心中的一面无可取代的辉煌旗帜。

不会说话的饶舌者

文 水弦光

"PS2，30000型，性别不详。生卒年不详"我在我的PS2上贴了一张内容如上的字条，以表示我内心无比的冤屈。而我的PS2正横卧在粉红色的地砖上，盖子掀开来，使我能够紧紧盯住它光驱的转动。那"呜——"的高速旋转声在我的耳中好比天籁。我知道，下一秒屏幕上会"嗡——"的闪现出"PlayStation2"几个字，再下一秒我就会把盖子盖回去，再在不足一秒的时间里把记忆卡和手柄插好，做完以上工作，就可以在接下来的一段时间里不去考虑别的让人烦心的事。譬如，PS3竟然要599美刀・・・

我并不是有意要把它的八个固定螺栓藏起来的。这事儿它不怨我……记得2004年那个算不上太热的夏天，我每日的必修课就是某知名恋爱AVG。做为一个满腔热血无处发泄的大好青年，丢下《无双》和《鬼泣》，毅然转投风花雪月其实并非不可理喻。只是周围的同窗们看到我的作文一夜之间变得颇为矫情却很是不习惯。但不论周遭有什么评论，身陷2D世界的我依然是每天下午回家之后雷打不动先打开PS2再行更衣，不到母亲大人踢场子是绝不甘休。当我在并不炎热的夏天的某个午后开启它的时候，却看到满屏花花绿绿的小点飞了许久，最后红色的轨迹和粉红的轨迹一交叉，"刷——"……没读出来。而我只能目瞪口呆地望着一圈白色的亮点，心里闪过一个念头——"服务器超时"。

自从那天开始，这台无名无份的PS2就没消停过。往往要摁下开机键数十次，磨掉十几分钟，才不情愿地停止反抗。那早已无比熟悉的标题画面，却让我实实在在感觉到了什么叫遥远。现在回想起来，我的PS2仿佛就在提醒我：虽然我和那些美好只隔着一层屏幕，但却比天涯还远。只要它一罢工，我就立马得去和数理化做英勇的斗争。世界上最远的距离，莫过于此……

在多次的调教无效后，我对它顽固的消极怠工态度彻底地"OTL"了。手拍、竖放乃至晃荡都丝毫不起作用。我只发现了读盘的时候光驱会"咔"、"咔"地响，而如果六下响过，没有"呜——"的高速旋转声取而代之，那么对不起，它又闹脾气了。就凭这一点，我除了能在屏幕上出现任何画面之前判断出它今儿个的心情，从而迅速重启以节省微不足道的一点点时间以外，别的什么也做不了。偏偏这个时候，由于无良的题海发生海啸，迫使我不得不放弃每天下午的游戏时间，转而在12点到凌晨3点之间用它放放BGM，并很快养成了习惯。于是我只好每晚俯下身子，好言好语安慰它一番，然后颤抖着按下开机键。"咔"、"咔"、"咔"……起码半个小时，寂静的房间里回响着六个一组的诡异声响，就好似那永不消逝的电波……

这样的日子没有持续多久。倒不是因为它转性了，而是我彻底没了耐心。某一天它居然成功地让我把单膝跪地的姿势保持了80分钟。等到我挣扎着扶着墙好不容易直起身来，它还是一动不动并且一声不响。我……怒了……我很快找来了螺丝刀，棉签，酒精以及《PS2专辑》，"砰"地往桌上一放，又一把抓起PS2……(具体过程过于血腥，未成年的朋友请回避……)此时已经是2005年2月的某个凌晨了。我突发奇想地翻开历史书，温习了一遍"二月逆流"。

也许是那晚上的酒精按摩把它伺候舒坦了，在接下来的一小段时间里，我得以毫无阻碍地畅游在音乐搅起的空气漩涡里，同时一个屏幕的距离又慢慢被我忽视，然而上帝总是不叫人省心，半个多月以后我的PS2故态复萌。可以想见这对于企图在开学前抓紧享受最后一丝疯狂的我来说，是个多么大的打击。所幸当时春节才过，我这个常年赤贫的OTAKU才有了底气，把它拖到某电脑城去。而当我从电脑城出来，我除了对PS2复工感到欣慰以外，更了解了技术垄断是一件多么不厚道的事。但见那店里的伙计如同传说中的庖丁一般将我的PS2剐了个干净，而我甚至来不及看清楚他手中螺丝刀的颜色……整个维修过程持续了不到20分钟，但我为此付出了数张血红的RMB。

高三对于我来说，就是一个繁忙的节日。每天奔忙于家和学校之间，任何一点空闲时间都被我拿来填了游戏。我深刻地明白"时间是挤出来的"这个道理，因此在两个月之后。当我的PS2又开始"咔"、"咔"六连击的时候，我理所当然地恼火不已。

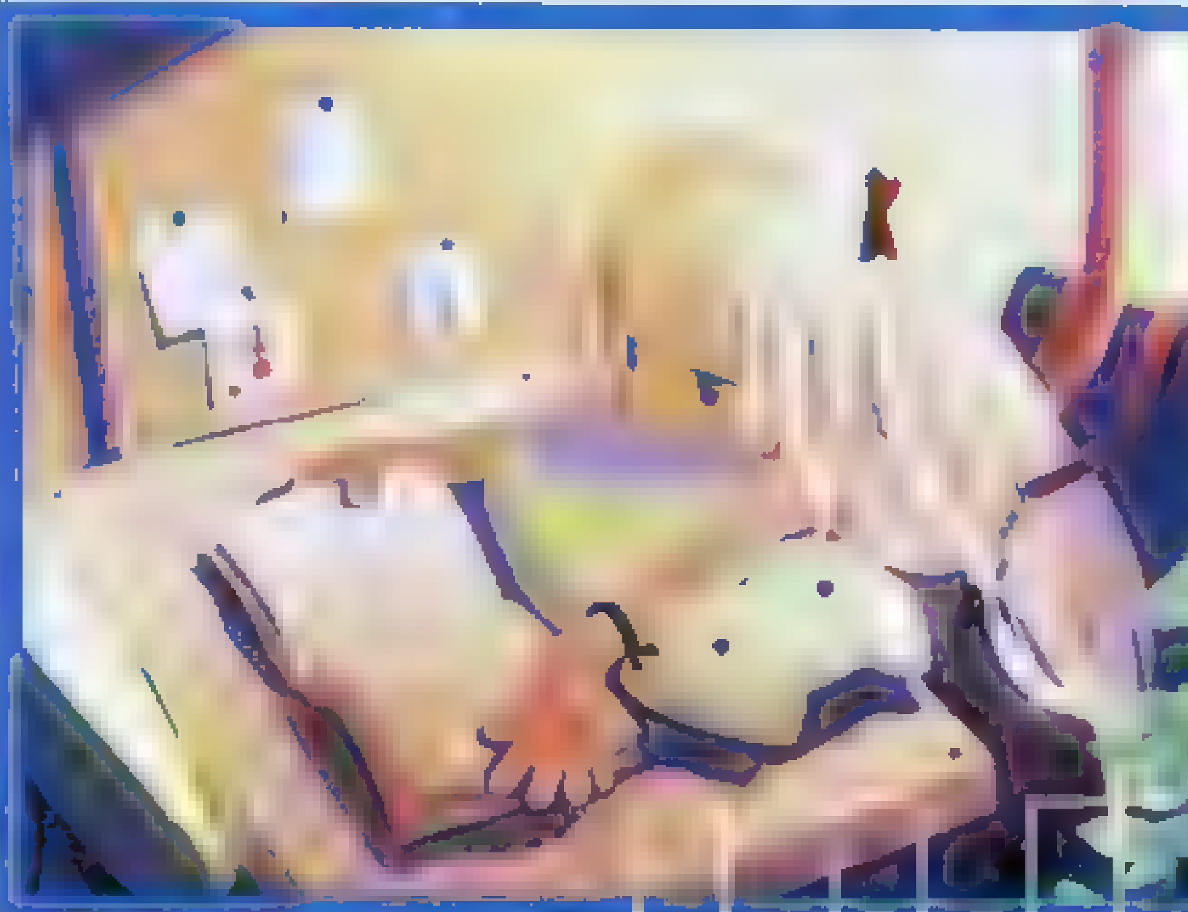
当时的我，脑子里是一眼望不到头的定理和公式，整个人处于一种极度恍惚的状态，所以做的事情在旁人眼里也颇为火爆。我再次将PS2拆开，不同的是这次清理之后我没有把它装回原样。从那天开始，我就重复着一件事：搬开机盖，放入光盘，用手代替电机使光驱转动起来……这不禁让我想起了延安的手摇式纺车。虽然看上去是有那么一点悲惨。但时间证明这是个行之有效的办法，我终于能够在一分钟内看到标题画面，而不再出现那些换一次游戏都得思想斗争半天的憋气情况。

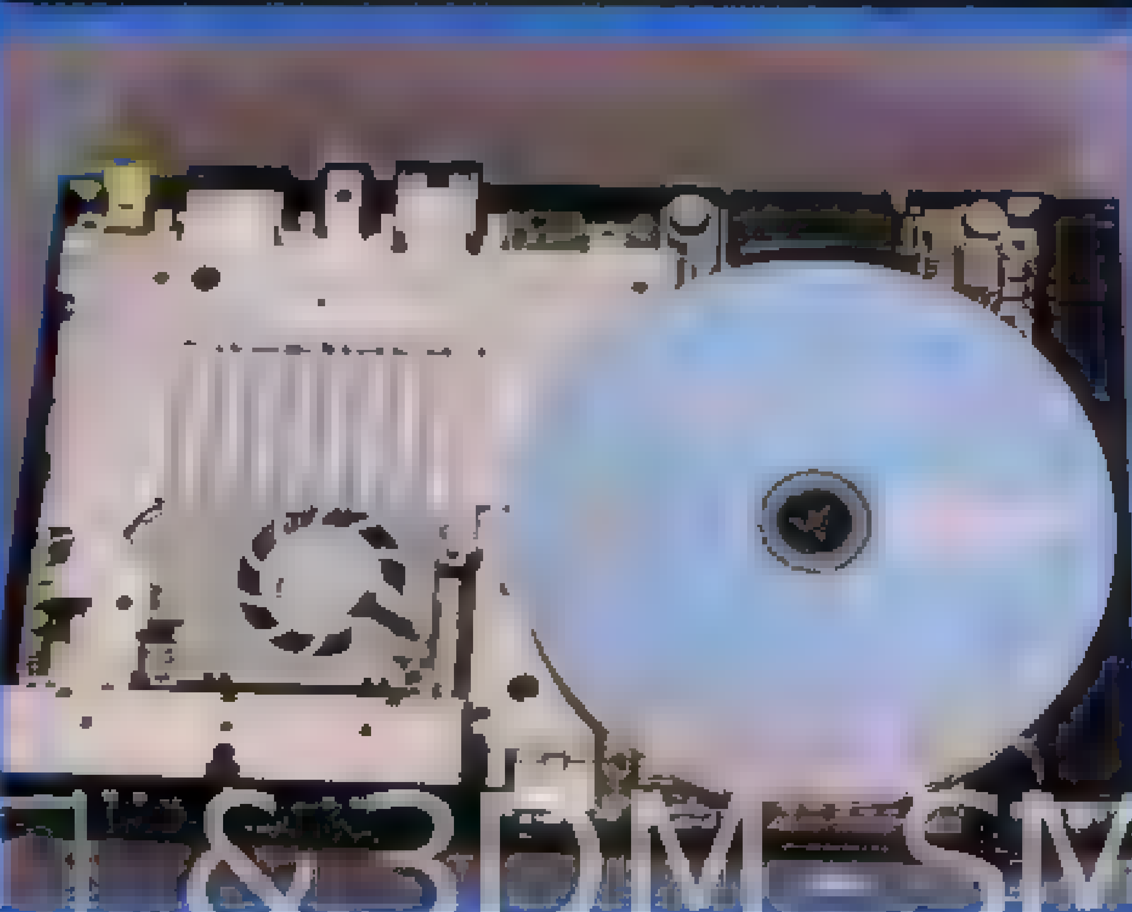
于是，我用这种方式送走了樱花，送走了高考，送走了许多个看上去根本没有什么区别的白天和夜晚。屈指算来，我的PS2跟了我也已经三年了。三年间，它就像个害怕被忽视的孩子，不停地给我制造着麻烦。连带它的附件——手柄、记忆卡、S端子线以及电源，没一个是温顺的。烧电源、逻辑坏道、导电橡胶击穿、针脚折断……在我的眼里已经是和有人往楼下扔东西一样，再平常不过了。我至今保留着所有壮烈牺牲的手柄的残骸。它们像真正的烈士一样，堂而皇之地占据着我房间的一角。每次启动游戏之前，我都会望一眼它们，然后毅然决然地掀开PS2的盖子。

我和它的顶牛还远远没有结束，只是我要在这个九月去开始一段崭新的生活。而它，似乎并不想和我一起走。可是它在过去的一长段时光里，不甘平庸却又任劳任怨地陪我度过了许多个清冷的傍晚。想起来，它就像个不会说话的饶舌者，不厌其烦地用行动教育我如何与顽固的敌人机智而持久地纠缠。此刻，我就趴在它身上提笔写下了这些文字。它则继续为我演绎着《Xeonsaga EP Ⅲ》的片尾。天空已经开始发蓝，所有的一切又将重新变得清晰。夜晚的风从半开的窗户钻进来，带着难以形容的秋天的香味。我想我永远不会把螺栓给它装回去，就好像我永远不会忘记这一段天马行空的青春年少。



■当出现这个熟悉的画面时，郁闷的感觉也就油然而生。


▲学习，学习，再学习！什么时候才有时间摸摸手柄啊？


▲褪去优雅的外衣，可爱的PS2不免显得有些冰冷。

互动通道
1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



尊贵典雅的
时尚掌机等你来拿！



10A的《潜龙谍影》主题封面评价如何？

江苏 笑雨：本期的封面非常帅，在小报亭的书摊中一眼就认了出来，那封面的"黄"真的十分扎眼，不对，是抢眼啦。

广西 钟琦：用有王者之风的Snake来做封面很不错，经典的形象深入人心，不足之处就是画面整体偏暗，黄黑搭配不够明亮。

河北 郑龙飞：本期用Snake作的封面十分霸气，有魄力。让人一看就浑身热血沸腾，但是色调有些暗，不过瑕不掩瑜，这仍是近几期最好的封面。

郑州 佚名：一看到封面，第一感觉是——朦胧，让人简直认不出是谁来，不过除了这点整体感觉还不错，犀利的眼神还有帅气的动作，到底是"当兵的"啊。

> **编** 这期的封面总体评价还是不错的，在配色和设计方面受到了较大的好评，Snake大叔也十分抢眼，具有视觉冲击力，惟一被读者们觉得美中不足的就是"加8页，送迷你DVD"的广告加上小圆圈有点不太美观。此外，不喜欢本期封面的读者普遍认为黑黄结合的封面颜色太过压抑阴沉，希望在炎热的夏天里能看到更为清爽的封面，而且《潜龙谍影》在封面上已经出现过多次了，多少也有些审美疲劳。

10A的特企与特稿反响怎样？

天津 贾磊：《人贱人爱》实在是没法说，太有创意了，可见小编们一定是下了不少功夫吧，不过最打动我的还是关于"贵族游戏机"的那篇特企，虽然他们中大部分都离我很遥远，但还是引起了我对儿时红白机的追忆，其实不管游戏是贵还是便宜，只要"他们"能使我们快乐，不就行了？

汕头市 姚伟成：《传说系列十周年回顾》写的很全面，从每一代的销量、影响、素质都有所涉及，但文章的内容未免有些模式化。

浙江 乐威：特企《游戏主机豪门盛宴》让我增长了见识，很多主机先前都是"只闻其名，未见其身"，至于那个"猥琐角色大比拼"，的确是够猥琐的，能让人会心一笑，这已经足够。

上海 江圣臻：本期特企特稿可谓名副其实的重磅——四篇。《人贱人爱》非常有趣，美中不足的是列举的角色数量不够多，《暗地蔷薇》也很不错，读完这篇特稿后，让我对音响小说类游戏的理解彻底改变，以前由于不懂日文，所以觉得这类游戏与我无关，但是现在很有兴趣去玩玩。

> **编** 本期连续四篇重磅出击的特稿和特企总体评价不错，获得了大量好评的是特企《人贱人爱》，其恶搞轻松的风格和排版都吸引了读者的视线；《游戏主机豪门盛宴》则让大部分读者有一种怀旧和增长知识的感觉，还对这些昂贵主机的资料收集表示出了很大兴趣，当然，读者们对于这篇特企形式太过资料化也提出了一些意见。而两篇特稿的评价就比较两级分化，感兴趣的十分喜欢，不感兴趣的匆匆扫过。

10A的攻略和研究获得怎样的评价？

湖南 季家天：攻略方面，《FF III》在实用性与观赏度方面都做的不错，排版和样式符合"水晶"的风格，《新牧场物语》也是我最近关注的游戏，攻略及时，但美中不足的是流程过于简陋(着重在文字方面)，《梦幻骑士Ⅴ》研究可谓走的是中庸路线，实用度高，但整体来看排版有些不自然。

北京 曲超：这期的攻略做的也太差点了吧，攻的效果没看出来，倒真是略了，也就《最终幻想III》的还好些，像《丧尸围城》这样的游戏竟然这么几页就完了。

广东 王培根：本期攻略与流程都非常详细。不过，我最喜欢的还是剧情解析，可以了解游戏背景，希望小编们花多点心思在这方面。

成都 罗丰：《FF III》的系统介绍都不错，流程攻略简单易懂，可惜图片太少了，影响整体效果。

> **编** 攻略和研究主要还是集中在攻略不够详尽上，特别是流程攻略和剧情介绍方面读者们希望能够有更多的可读性。相比之下，《丧尸围城》因其生动有趣的语言风格受到了较多好评，目前X360尚不够普及，但此篇攻略能做到让许多无法玩到游戏的读者也有兴趣看下去，非常出色地完成了自己的任务，这确实出乎我们的意料，今后我们势必会继续提倡发扬。《FF [illegible]》和《牧场物语》的攻略也受到了一定的赞扬，但是《FF III》图文比例相差悬殊的问题却是部分读者声讨的症结。

10A的Gamehalo迷你DVD调查报告

陕西 李星宁：以前都是VCD，家里只要有VCD都可以看，可现在的迷你DVD让我们这些没有电脑的穷孩子怎么看呀？

广西 封仁杰：改成迷你DVD蛮好的，买书的时候便能将书折着拿了，这在以前送12cm的VCD时是不敢想的，不错，以后继续，送到一定时期后弄个DVD(迷你)小包包当赠品。

西安 张家玮：本期的迷你DVD真是超可爱，而且画面也上了一个台阶，可是容量好像不如以前多，总之，瑕瑜互见，但还是利大于弊，所以这一改革措施我觉得比较满意。在长度和质量上，我会选择质量而不是长度。

天津 邢斌：Gamehalo改成DVD是迟早的事，只是没想到会这么快，这样当然好，高清晰的画质能让我们更好地感受次次代游戏带来的视觉冲击力，不过新的原创节目《街机名作博物馆》这期却不见了踪影，不免有些遗憾。

> **编** Gamehalo VCD改成迷你DVD后，画质得到了巨大的提升，但同时容量有所减小，不过综合来信意见看来，比起容量而言读者们更看重精炼且高质量的内容。经总结，迷你DVD其优点共有：符合次世代主机的要求，画质更好，更有视觉享受感，很可爱，可以跟得上潮流，方便和其他光盘区分，携带方便；而缺点则是：DVD还不够普及，迷你DVD有可能使相当一部分读者无法看到光盘中的内容，不方便收藏，没有专用的碟包，有些DVD机不好读碟，不够结实。对此我们将认真总结分析，并结合读者意见来探讨继续保持DVD路线的可能性

本期改进 从本期开始，我们开辟了"新书特搜"这个新栏目，将近期上市的游戏书刊介绍全部归纳其中，以方便读者朋友们查阅，同时也腾出了更多的页面给杂志内文，期冀为各位带来更整齐、更丰富的阅读享受。

"迷你DVD"常见问题Q&A

近期有许多读者在来信中询问有关迷你DVD的问题，为此我们特别请到了为我们压制DVD光盘的光碟厂工程师，让他来我们为详细解答有关迷你DVD的相关问题。

问：迷你DVD适用于何种播放机和播放软件使用？

[illegible]

问：为什么迷你DVD在有的DVD播放机、电脑光驱或PS2中[redacted]

[illegible]

问：迷你DVD在播放时出现卡碟的现象是怎么回事？

[illegible]

本期问题

1. 本期封面您觉得如何？
2. 本期的TGS相关内容您满意吗？请谈谈您的看法。
3. 您喜欢本期的特企与特稿吗？
4. 本期的攻略与研究您使用后有何感想？
5. 这次的TGS特别DVD您观后感觉如何？

本期获奖名单将在[illegible]期公布

10A互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶ 西安市碑林区　贾鹿飞

[illegible]	鲍洪林	[illegible]州	耿 [illegible]	上海	康亚[illegible]	武汉	罗 俊	南昌	王锐[illegible]
玉林	陈 宇	盘锦	郭 [illegible]	上海	李 [illegible]	上海	毛博文	西宁	张 月
蚌埠	陈 东	武鸣	何[illegible]	[illegible]	[illegible]飞	[illegible]州	[illegible]	[illegible]	张[illegible]
广州	邓[illegible]	宁波	[illegible]华	昆明	[illegible]	[illegible]	[illegible]	西宁	张 [illegible]
葫芦岛	[illegible]轩	武汉	黄 [illegible]	齐齐哈尔	[illegible]	[illegible]江	[illegible]飞	北京	[illegible]
[illegible]	冯 [illegible]	上海	[illegible]	柳州	[illegible]	呼和浩特	[illegible]	大理	郑 [illegible]
[illegible]	高华瑞	四川	江雨年	南宁	梁 晔	鞍山	孙长安	湛江	朱日哲
桂林	高 [illegible]	哈尔滨	金龙哲	成都	刘 沛	广州	王经纬	上海	邹志平

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号[illegible]

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

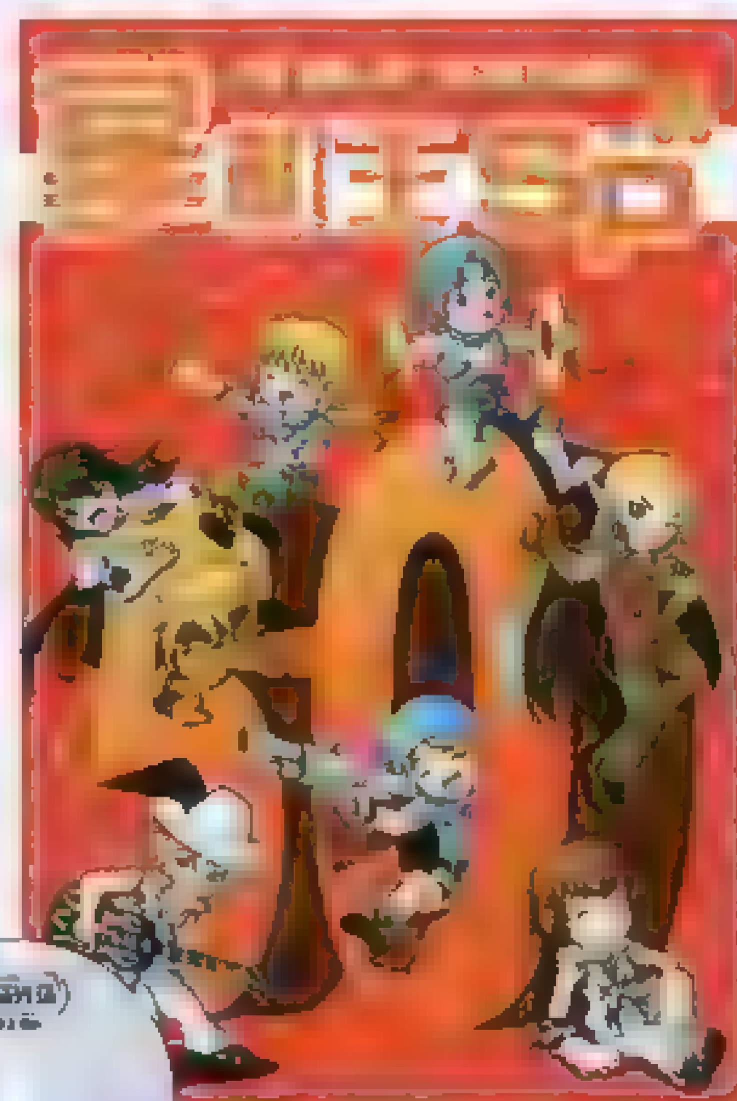
另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/bock/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。

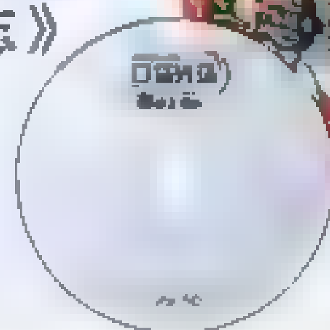


Model Figure模魂志 NO.2

>>>10月15日 全国上市

本期应读者要求开设的模型制作视频一定让您大呼过瘾，9月中的精选动画介绍也会让您眼睛一亮。同时，本期包括了《王国之心2》，高达之《逆袭的夏亚》详细回顾，《星际海盗》总结等等的精彩内容，《模魂志》No.2一定让您大呼过瘾。





赠送口袋妖怪神兽随意贴

掌机王SP 50辑

>>>10月17日 全国上市

适逢《掌机王SP》50辑来临，本辑有小编们特别策划的纪念专题。同时伴随着NDS《口袋妖怪钻石・珍珠》的发售，本辑对这款超大作进行重点攻略，不仅有完整的剧情攻略，还有全宠物捕捉等深入研究，同时还特别附赠了两个神兽的随意贴，非常超值。另外，本辑还有《英雄传说 空之轨迹FC》、《迷宫制造者编年史》、《高达 沙场混战》等最新游戏的攻略。





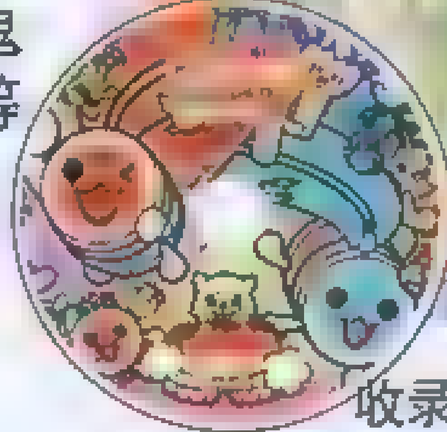
>>> LeveL 15 10月15日见

levelup 游戏城寨 Level.14

>>>各地报刊亭销售中

TOKYO GAME SHOW 2006极速直击，包括展台报道、游戏集合、Cosplay、Show Girl、游戏城寨小编游记，(NDS) 圣剑传说 玛娜之英雄、(PS2) 圣剑传说4、(PS2)龙影符、(PS3) 鬼泣4、(X360) 失落的奥德赛等新作介绍，美优馆:松浦亚弥。



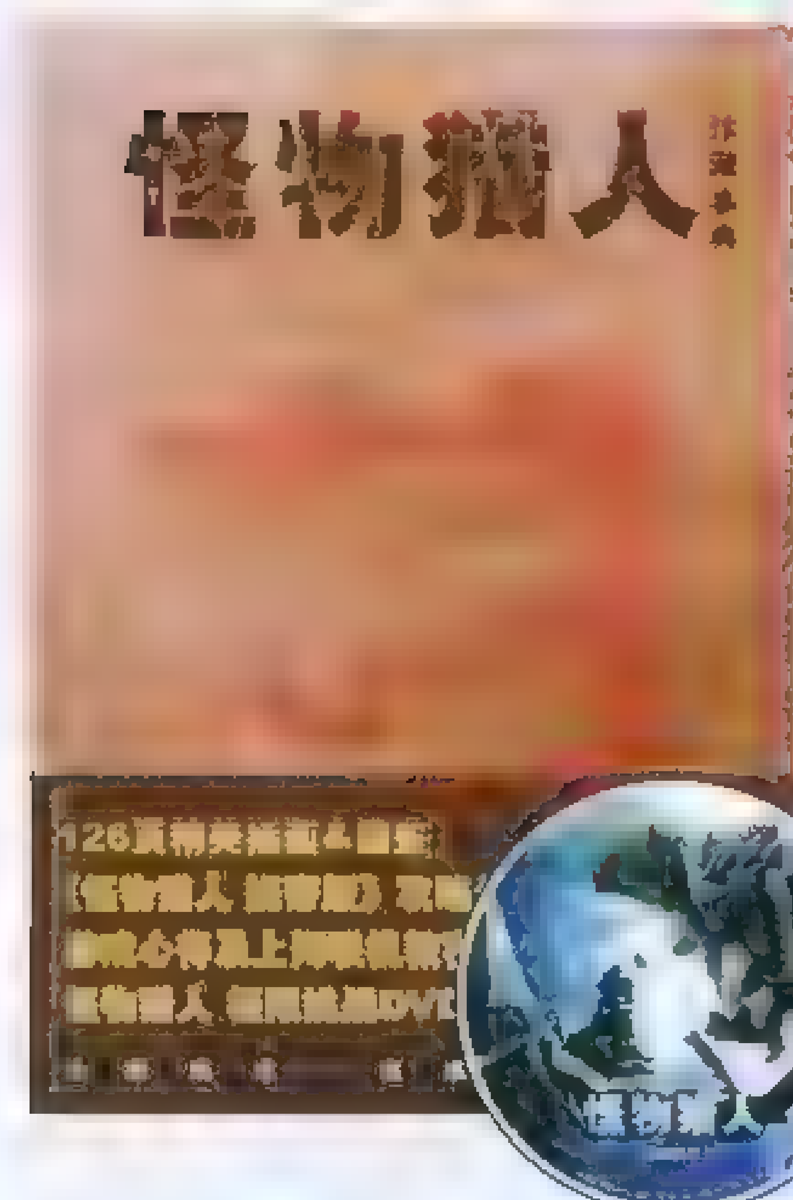


收录众多TGS掌机影像
赠送《最终幻想III》人物立卡

掌机王SP 49辑

>>>各地报刊亭销售中

本辑《掌机王SP》以80页的超大篇幅对“东京游戏展2006”进行了非常详细深入的报道，小编雷伊亲赴展会，不仅带回了展会现场的盛况报道，还带来了众多掌机新作的第一手试玩资料。除此之外，本辑还有最新的两个掌机游戏攻略，分别是PSP的《游戏王GX》和NDS的《魔界奇兵 忘却的古拉维亚》。





怪物猎人 珍藏事典

>>>各地报刊亭销售中

《怪物猎人 珍藏事典》是集欣赏和实用于一体的《怪物猎人》专门读本。全书分为两个部分，前半部分收录游戏相关的大量图鉴以及原画；后半部分则是PSP版《怪物猎人 携带版》攻略资料的系统整合，包括各种常用列表、武器和防具的详细整理、怪物档案等重要内容，让各位“猎人迷”可以顺利并且方便地进行游戏。



游戏光环DVD 第19辑

>>>各地报刊亭销售中

第19辑的《游戏光环DVD》最大的特色就是收录了4个"热血最强"，分别是"《忍龙2》最速通关"、《绿色兵团》一控二极限低分通关"、"Konami音乐游戏大赛精彩集锦"以及"《极魔界村》高手演示"，可谓是"最强最强最最强"。除此之外"饕餮画卷——Capcom经典游戏原画赏析"也是非常值得向大家推荐的内容

读编往来

栏目主持 纱迦 & D·S

读编往来通信地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

☆根据读者大人们发来的意见，从本期开始我们开办了新栏目“新书特搜”。在此栏目中您可以看到最近一段时间内上市的最新书讯，以方便感兴趣的人选择购买。而开办此栏目之后，也会省出一些页数，等于内文变相增加，给大家也带来了实惠。今后大家如果想查询最近上市的新书信息，只要翻到“新书特搜”栏目就可以了。

☆最近不少小编闹起了经济危机，纱迦也不例外，于是乎重操旧业——买彩票。无意中发现泰坦似乎与本人有同样的爱好，只要我一买彩票，他立马也要跟进，不愧是同甘共苦的好兄弟。纱迦每次买彩票最多两注，算是点到为止，惟一的坏处是至今未中……今天看到马源读者的来信，信中说：*我的室友小黄同学（假名）迷上了体彩，在世界杯期间曾买了900多元的八强彩，结果才中了200多元。最近他又听到一个新招数，说是：睡梦中梦到的号码十有八九会中奖。于是乎现在睡觉前枕头边都放有一个本子，以便梦到号码后及时记下。*在信的末尾作者还向小编们求救，想请教一下中奖的方法。这个忙看来是要等杂志改名为《彩票实用技术》后才能帮到了……

☆在我们的读者大军中不乏书法出众的人，而这期的来信中书法家特别多，看得纱迦简直有些自惭形秽了。人家都说自己的名字是写得最好的，记得小时候听过这样一则故事：*有一位领导名叫胡不字，天天在文件上签“同意。胡不字。”结果这5个字写得有如鬼斧神工、无人能比。最后惊动了喜爱中国书法的日本人，把他当书法家请到日本去表演。结果胡不字毫不犹豫，挥笔写下诗一首：同字不同意，同意不同字。字同意不同，意同字不同。*诗里的字全是从那五个字里拆出来的，不但书法堪称极品，而且巧妙地道明了日语和汉语的异同点，堪称神作。本人当然不能和这位前辈比，不过别的字写不好倒也罢了，偏偏这“纱迦”两个字也写得毫无章法。正当我在自怨自艾的时候，突然想起“纱迦”并非本人真名，立刻有茅塞顿开、恍然大悟之感——想起了那句名言：面对生活我们要勇于自我麻醉，呵呵。



游戏玩家最尴尬的事大集合·第一辑

开展尴尬事收集大集合之后，陆陆续续收到了一些来信。在所有的来信中，与《生化危机》相关的内容是最多的，不过内容大同小异，几乎都是头一次玩被吓倒的惨状，这也验证了该系列在中国玩家心目中不可动摇的地位。本期先为大家精选其中的部分内容，接下来依然欢迎各路神仙投稿！

热门题材

2000年元旦当天，12点庆祝千禧年活动过去后，家人都已睡去，我便偷偷玩新买的《生化危机2》。（当时正值高三，无奈中只能用这种方式过一把游戏瘾）。第一次面对丧尸，手忙脚乱好不害怕，特别是第一次路过警局一楼走廊时，数双从窗户里猛然伸出抓住主角的丧尸大手，可是吓得我出了一身冷汗。害得我第2次走过这走廊时，两眼都死盯着那窗户，心里还一直在默念“不要伸出来，不要伸出来！”，精神可谓高度集中到了极点。就在此时，突然一只有力的大手按在我的肩膀上，我“刷”的一下从板凳上弹了起来，然后大吼了一声：“啊……”然后就听见身后传来了老爸的怒喝：“臭小子！几点了你不睡觉，还敢来偷打游戏！快给我爬回床上睡觉去！”

——北京 sssyh

简明扼要

玩PS2，妹来，踢之，坏也。

——天津 张子锋

街机系列

往没打开的机器里投币。（**内蒙古呼和浩特 [redacted]**）

左手执币，右手拿烧饼，看人玩街机。一口咬到币上，顺手扔了烧饼。（**湖北武汉 胡惟**）

玩《KOF97》时被对手连灭三局，我站起来抬头一看，发现对手是一个站在凳子上才够得着机台的小姑娘……（**烟台 邢雨**）

正在玩街机的时候有人拍我的肩膀，我以为是我的狐朋狗友，头也不回地大骂：“有屁快放！”结果身后传来的却是熟悉的班主任声音……（**ucglover**）

8岁的时候玩街机，那台机器漏电，一不小心手被狠狠地电了一下，由于毫无心理准备，我当场哭了起来。后来基本上不敢再进街机厅，因为一进去就有一群人笑话我！（**天津 周律**）

奇耻大辱

初2军训，晚上潜入MM宿舍玩游戏，正在风流快活之际突遇老师查房，情急之下跑进厕所，谁知女宿舍楼只有女厕！与一老太打了个照面，随即被活捉，并要求连夜写出检讨，在第二天出操时强制检讨。本想就此了结，谁知后面有个老师和我有仇，大吼一声：半夜三更跑进女厕，不知有何用意！当即全场学生笑翻！随后的1年内我便在女厕事件的阴影下度过，还不断成为众好事者茶余饭后的热门话题！直到今天仍被母校后面N届学弟学妹所谈论。

——haohao0316

百口莫辩

去年一天晚上玩《真·三国无双4》，一直用小乔，由于太兴奋忘了调小声音。第二天去吃午饭的时候，遇到楼下的大爷，大爷拍着我的肩膀语重心长地说：“小伙子，以后办那事儿的时候声音小点！”当时我就晕了，原来大爷把小乔的惨叫声当成了……

——四川绵阳 陈东鹜



[illegible]读者来信指责我们已经前后3次启用伊达政宗当封面了，怀疑众小编中是不是有不少人都是伊达政宗的FANS。其实伊达政宗并非出镜[illegible]的封[illegible]，[illegible]表明此项桂冠已由[illegible]获得，她出现在封面[illegible]的3倍！但不知为何却从来没有哪位读者来信指责——上帝们重女轻男，伊达老兄[illegible]——

俄罗斯方块狂想曲

作者：王这只狼

西历1985年，世界各地纷纷报告发现天空中出现了大量的流星雨。就在天文学家们还在讨论这一奇怪的天文现象时，一场前所未有的灾难降临在人类面前。越来越多的"流星"开始落向地面。这些陨石有着奇特的魔力，所有的陨石只有5种不同的造型。而当它们处于同一高度的时候，就会消失。

巨大魔法能量的波动，让沉睡了上万年的世界守护者泰坦苏醒了。由于预见到了这些陨石的威胁，泰坦开始运用自己强大的力量改变陨石下落的位置，让他们恰好处于同一高度，然后消失。

就这样过去了一年又一年，人们渐渐习惯了陨石落在地上，然后又集体消失。可是，从天而降的陨石丝毫没有减少的迹象。相反，随着时间的推移，陨石越来越多，下落的速度也是越来越快。

虽然强大的泰坦依旧可以控制陨石消失，可是他发现，无论自己怎么做，总有一天陨石会到达自己无法控制的地步。而到那个时候，人类面对满天的陨石将束手无策，等待他们的只有毁灭。

心灰意冷的泰坦选择了离开，临走之前，他把自己的能力交给了一个叫Tetris的俄罗斯男孩。并且告诉他，可以用一个有魔力的盒子来控制陨石。只要他能让盒子里下落的方块消失，那么地上的陨石也会一起消失。

可是，让泰坦万万没有想到的是，就在他走了以后，聪明的Tetris仿制出了大量具有这种魔力的盒子，并把他们以自己的祖国名字命名为"俄罗斯方块"。他四处传授别人玩法，渐渐地这个有魔力的小盒子就在全世界风靡起来。就这样，小男孩让命运掌握在了人类自己的手里——只要世界上还有人在玩俄罗斯方块，人类就能永远免遭陨石的威胁幸福地生活下去。

福建福州 周立民：我发现官网上给的游戏价格一般都与杂志上给出的价格不一样。比如官网写5040日元的游戏，在杂志上都是4800日元，这是为什么？

这是因为4800日元的价格里没有包含消费税。在日本买东西都需要交纳5%的消费税，大家算一下就知道了，4800×1.05正好就是5040日元。我们杂志一般都写不含税的价格。

★★★★★★★★★★★★★★

马源：这期杂志看到有读者抱怨《战国BASARA 2》的大武道会研究太简单，以至于难以打过。在下很是不解：明明没有那么大难度嘛(只是有点费时)，太夸张了。

呵呵，这话说得有点过了。要知道每个玩家的水平都有所不同，擅长的游戏也有所不同。你觉得很简单的游戏，说不定别人觉得很难，相反的也有你觉得很难但别人能够轻松过关的游戏。就拿纱迦来说，MUG和RAC就不是本人擅长的类型。不过既然读者们发话了，今后我们会尽量照顾到各种水平的玩家的。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～49辑，定价8.8元。《怪物猎人 珍藏事典》，定价28元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

瓦房店 郭乃源：最近心里一点也高兴不起来，因为我的PSP丢了，就在上学的这几天，这已经是丢的第二台主机了，第一台NDS也是在学校丢的。两年来我为这两台机器几乎不吃不喝，你能想象一天15小时在学校的两顿饭都不吃只以几个水果为食回家还要装成吃得很饱的人坚持两年是什么样子吗？我的PSP才买了3个月，这偷机器的人我该说他什么好！现在看着课桌抽屉里剩下的掌机配件，心中阵阵难受，这两年白省吃俭用了。为了小P，我打算再攒钱，哪怕我饿成植物人！高中三年，最苦的三年啊！

看起来确实是一封催人泪下的来信，不过在你决定再攒钱之前，有三点你必须要弄明白：一、两年来丢了两台主机，你有没有仔细思考过是为什么？是自己粗心大意？还是自己过于炫耀引人嫉妒？乃至是朋友中有品行不端者？还没有搞清这个问题之前就去匆忙打算买下一台，我可以打赌你这第三台的丢失只是时间问题；二、无论在任何时候，健康都是最宝贵的财富，这是用钱换不来的；三、作为学生，最基本的一条准则请你不要忘记，那就是要以学业为本！

★★★★★★★★★★★★★★

张宇翔：本期(10月B)特稿《暴力美学》题材不错，但我认为在版式和组图上还是有些问题。比如把周润发的剧照和游戏图放在一起，感觉不是很奇怪吗？

这位大侠有所不知，那张双枪小马哥的帅图可不是什么剧照哦，这可是次世代大作《枪神》(原名《勒颈》)的游戏图哦！一起来期待使用小马哥的感觉吧！

★★★★★★★★★★★★★★

广东广州 蔡巍：10月A攻略都还不错，还蛮喜欢的，但是《圣斗士星矢》这种你们自己都说不好的游戏，还要浪费版面来作攻略，真是……

的确有一些读者对于我们给《圣斗士星矢》打出低分、但又制作游戏攻略的行为感到不解，在此向给大家道个歉。不过正如我们在"黄金眼"里说的那样，"是FANS就要一边骂一边玩"。虽然这款游戏的素质平平，但毕竟是根据经典改编的，所以玩的人非常多。再加上游戏的难度确实不低，所以我们最终决定还是制作攻略。各位"非圣迷"们，如果你们想了解这部经典作品，还是先去看动画再玩游戏比较好。

★★★★★★★★★★★★★★

baiyujing：如果我没记错的话，当年我有买UCG的创刊号，因为那期有送《死或生》的MM泳装图。对于对男女之事模模糊糊的青春少年，看到那些东西是很难拒绝的……

大家熟归熟，乱说话可一样要告你诽谤的。我们第一期走的是《铁拳TT》路线，与《死或生》无关，还望各位卫道士明见！当然这美女海报也不是没送过就是了……

★★★★★★★★★★★★★★

河南 无与伦比：159期的"特别企划"上说，机枪的出现使人海战术不再管用。我认为说错了啊，早在在《三国无双》、《战国无双》和《战国BASARA》三大系列中，就已经说明人海战术在中国的三国和日本的战国时代便不管用了，你们说对不对啊？

你可别把游戏当真了啊！所谓一骑当千在历史上基本上是不存在的，像长坂坡这样的故事也是经过了艺术加工的。三国猛将最多也就能砍几个敌将挫动一下敌军的锐气，真要是成千上万人围过来就算有十个吕布也得死，至于日本人更是在南北朝之后连在战场上干单挑这种事都不做了。古罗马的奴隶起义领袖斯巴达克斯是角斗士出身，可以说是高手中的高手，但在最后与七百多个罗马士兵对决时仅消灭了五十余人便战死了，可见"一骑当千"绝对是不切实际的幻想。当然，如果他的无双增加量再多一点儿、出招时的无敌时间再长一点儿……

★★★★★★★★★★★★★★

辽宁葫芦岛市 孙欧东：泰坦同志是不是每次小编寄语都最后写，我注意你很久了！

不敢不敢，我只是偶尔提前交而已。

编辑部半月谈 拾金不昧

编辑部所在地周边100米内，足足有17家饭馆。不过由于人口众多，所以一到下班时间各家饭馆里都是人满为患，往往吃一顿饭要等上半个小时。于是众编在饭馆就餐时喜欢玩掌机打发时间，全然不顾周围群众射来的好奇目光，久而久之也就成了本地一景。

有一天多边形吃饭时，一位服务生对他说："先生，你昨天在这里吃饭的时候，是不是掉了一台掌机？"多边形一摸自己的口袋，只见左PSP、右NDS两大护法依然健在，便断然否认说："没有。"那位服务生困惑地说："可是先生，真的是你掉的没错啊，你再仔细想想。"多边形说："没有没有，我的掌机在身上，不是我掉的。"众人的目光一起转移到那位服务生的脸上，只见他义正辞严、斩钉截铁地说："绝对是你掉的！如果不是你掉的，我就从这层楼跳下去摔死！"多边形闻言狂汗，只得跟去认领失物。过一会儿只见他灰溜溜地回来了，右手中拿着编辑部的那台中国龙限定版小神游，口中依然做着徒劳的辩解："昨天拿下来玩，结果忘了……"

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第1辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

本期—流行游戏 编辑部 POPULAR GAMES

发售前并不显山露水的《大众网球》一鸣惊人，居然取得了8人同玩的惊人成绩，着实令人刮目相看。可爱的人设、美丽的画面、简单的操作、丰富的要素……这些都是游戏的优点所在。做攻略的雨滴经常让其他小编代练，结果很多人都是这样被拖下水的。而游戏在日本首周二十来万的销量也称得上是成功了。

《神之手》则正好和《大众网球》相反，尽管凭借三上真司和Capcom的招牌吸引了不少小编，但实际玩到之后都被其高难度吓退，4人之中仅有两人坚持到了最后。至于《浪客剑心 燃烧！京都轮回》则完全是靠原作的魅力，但也打动了不少昔日铁杆FANS，至于游戏素质倒成次要了。

大众网球	8人	晴天、雨滴、纱迦、猫太、ACE飞行员、多边形
神之手	4人	胜负师、晴天、小白龙、Gouki
浪客剑心 燃烧！京都轮回	4人	十六夜、雨滴、小白龙、邪魔天使

读编往来友情提示

1.如果您指望靠这封信中奖的话，那么请一定不要忘记在信中附上详细地址。当然，这个地址得是正确的，要知道我们每期被退回来的奖品约占5%左右。学生朋友注意尽量不要用校址，当然如果您所在的学校足够开明，既不反对学生玩游戏，也不会有人私拆信件，我们也愿意送给您一个扬名全校的机会。

2.如果您只想让您的名字变成铅字，那么只要附上自己的名字就可以了。如果您对您的名字有什么讲究，请在信中注明。对于没有留名的朋友，我们只能用"一位读者"、"某读者"、"佚名"来称呼。如果是未署名的Email，我们一般以来信人的Email地址中@前的地址作为名字。

3.除了回答"互动信箱"的提问，以及抒发对小编和杂志的热爱或憎恶之外，我们强烈欢迎大家在来信中多谈一些与游戏有关的事情。从您下个月决定带《游戏机实用技术》上月球，到今天您隔壁的邻居大妈打穿了《FF XII》，无论是多么伟大还是多么渺小的事情我们都欢迎，并同样具有中奖或选登的机会。其他要求请参见前两条。

恶搞游戏改图 任天堂全明星沙滩排球



TGS展上"脱裤魔"又挟"乳排"袭来。新增的两大系统"脱衣舞"和"钢管舞"令台下诸狼看到口水长流，看来本作的游戏"性"定然相当不俗。不过看到这张图突然才意识到，其实任天堂游戏中也不乏美女。任天堂游戏过去一向以健康的现象出现，官方对于保持自己游戏的形象也是不遗余力的。日本的同人志之风盛行，其中绝大部分都是不健康内容。对此一般游戏厂商都视而不见，惟有任天堂不能容忍这种现象，以前还闹出过好几起同人社团被任天堂"灭门"的惨案。不过自岩田聪上台之后，在这方面似乎有所松动，但是像《任天堂全明星沙滩排球》这样的游戏，恐怕还是永远也不会实现的吧！

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元；《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

秘闻游戏截图



2006年日本最红的动画，当然是《凉宫春日的忧郁》！动画主人公凉宫春日带着她的SOS团，有如旋风般扫过了整个日本列岛，并波及到整个东亚地区。虽说春日的拥有可以匹敌神的力量，但没想到就连日本战国时代的"越后之龙"上杉谦信也成了她的忠实信徒，看来"春日大神"这个名号真是名不虚传！

下期预告 游戏机实用技术2006年12A

这期为大家献上的合刊大餐，不知各位是否满意呢？不要以为就这样结束了哦，下期还有更多精彩等着大家，包括：



小编们的强作试玩继续呈献！

Wii软件阵容逐个分析！

除此之外，当然还有当期最新最全的游戏攻略，再加上蓄势良久的精彩策划，绝对不要错过哦！

全平台关注新作继续报道！

我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语



1.最近每天晚上都做很奇怪的梦，而且有几天的梦还是相连贯的(个人午夜连续剧)。这样下去的话很快就可以出一套小说了，名字就叫《睡梦中的奇幻世界》之类的吧……—_—b

2.突然在想，如果回到远古时期的话，我们要写的就不是关于游戏的介绍了，也许会变成写一些关于狩猎动物方面的攻略，比如如何以最快速度射死一只长毛象之类的……至于发行方面嘛，用象形文字刻在石板上，然后每月限量发行，哇咔咔咔(老编：醒醒，上班啦。)。

3.这两天在网上碰到几个老朋友，他们都还在学校里继续深造，听他们谈起校园生活的时候小龙我真是相当地羡慕啊。人总是在失去之后才会懂得珍惜，不过这也是成长的一个必要过程，人生中有些错误是肯定要犯的，只有在亲身经历过之后才会明白一些道理。



◆忙碌的TGS在疲惫和欢欣中结束了，PS3降价和普通版增加HDMI端子这个巨大的消息让PS3很好地扳回一局，而且这样的话买普通版反而划得来了，爱死！(>_<)


▲我与DS在这空旷的地铁站等地铁，足足等了45分钟。(>_<)

◆PS3的试玩吸引了好多人，《鬼泣4》我只能远观，要试玩？等3个小时先！但我更想要的是那张《鬼泣4》的巨大海报啊！

◆提问，Capcom为了女性玩家做的最强游戏是什么？什么？《冒牌教师侦管家》？No！答案是——《战国BASARA2》！



一位口腔医学专业的读者来信，说我之前的一期寄语写到某些牙医无良，是以偏概全；另外"口腔医院不可能设备好就好，好不好是看70%的技术、30%的设备的"。非常感谢这位读者的认真批评，我上次说的确实只是个例，绝大部分医生还是对得起这个职业的。作为读者，你能为了这样一件小事，写信给无关医学的杂志社来指正，我想你将来一定会成为一个好医生。其实从另一个角度看，现在是市场经济时代，私营医院越来越多，竞争激烈。缺乏医德、看病不认真的医院势必也会门庭冷落，最终被淘汰。

有同学自远方来，饭桌上讨论起爱情。同学说：爱情有三种。一是如果的爱：例如，如果你是老板的女儿，我就会爱你；二是因为的爱，例如：因为你给了我很多，所以我爱你。三是虽然的爱，例如：虽然你很糟糕，我还是爱你。前两种爱，海誓山盟，终究是一层纸；只有这第三种爱，才是弥足珍贵的。

接下来，话题是：装孙子和不装孙子，哪样更累？结论是：装孙子自己累，不装孙子伤害别人。我们尽量不装孙子，不言过其实，不文过饰非——同时呢，有时候也要适当地装一点孙子，在装与不装之间维系一个艰难的平衡。



■在广州—东京的飞机上观看了《X战警3》——其实这部电影早就一直想看了，但最近一直抽不出时间来，结果就只能在飞机上将就一下了。结果表明，看电影这件事的确是将就不得的，环境太重要。当我看到被多边形称为"《X战警》系列三部以来最大场面"之时，竟然……睡着了。醒来之后也没了兴趣重看，还是等DVD吧。

■在日本更新博客的时候，就猜测这一次的参展人数可能会达到历史新高——果然如此。人真的是太多了，Square Enix、Capcom以及Konami这三家相连的厂商的展区人多得几乎连个落脚的地方都没有，通道里也挤满了人，让我想起年初时下班高峰期在王府井挤地铁时的情景——你是否移动以及往哪边移动根本由不得你决定，惟有"随大流"这一个选择。

■TGS试玩游戏统计：《鬼泣4》(2次)、《VR战士5》(10次)、《VR网球3》(1次)、《失落的星球》(1次，在线组队战)、《抵抗》(1次)、《潜龙谍影：掌上行动》(1次)、《J联盟WE10+欧洲联赛06–07》(1次)、《WE10 无所不在进化版》(1次)、《WE2006街机版》(5次)

■TGS期间吃吃喝喝次数统计：拉面(4次)、牛肉饭(3次)、自助涮肉(1次)、可口可乐(十数瓶)、咖啡(5杯)、冰淇淋(2个)、巧克力豆(1罐)

■祝大家有一个开心的假期。

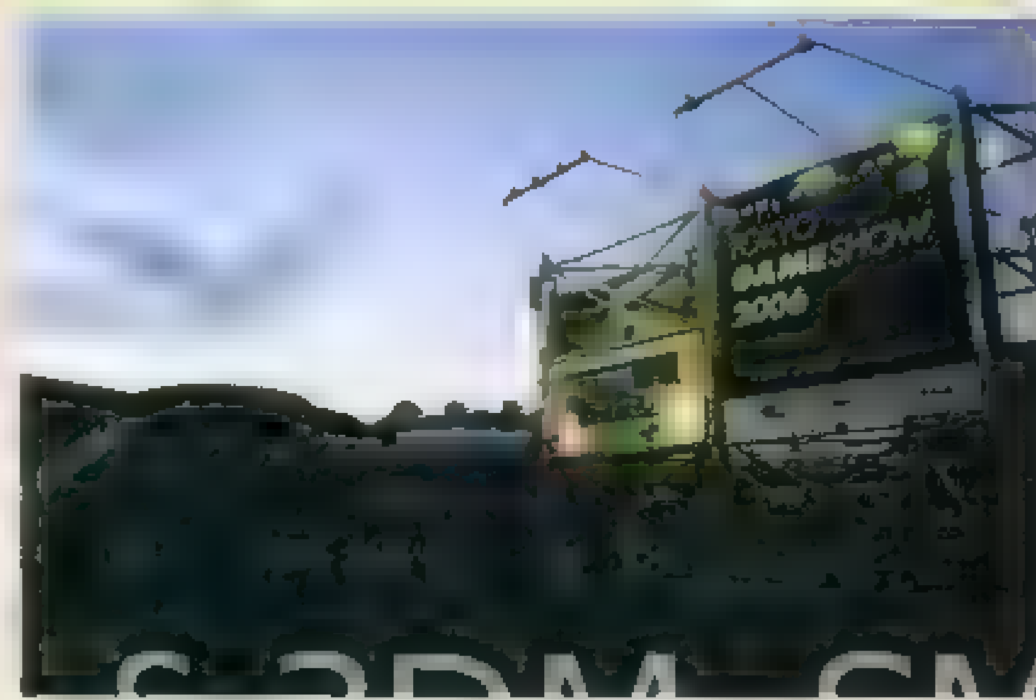


□别看去了TGS现场，实际上所获取的资讯还不如在办公室上网刷新闻的诸位同事，再加上在酒店上网极为不便，导致错过了很多第一手的新闻。例如PS3降价的消息我几乎是在展会第二天早上才知道的，不管怎么说，索尼的这个举动还是为他赚回了不少印象分。

△在对CESA会长和田洋一的采访中，有一位记者同行提出有关"TGS组委会对场内噪音是如何进行控制"的时候，和田洋一的回答令我惊讶："组委会在这方面没有任何限制性的条款，音量开到多大而不影响场内的正常交谈全凭厂商的自觉性"，想想ChinaJoy上的情况，不禁莞尔……

○TGS期间"如此多边形"(http://blog.levelup.cn/members/polygon)的博客点击量超过了十万，心中对各位读者老爷感激不已，虽然离徐静蕾博客的千万点击量还有地球到冥王星的距离(笑)。对于大家的关心心存惭愧，只能做出更好的杂志来报答大家的厚爱！

×不管是出于什么理由，偷窥本身就是不道德的行为。身正不怕影子歪，想堵住别人的口最好是洁身自好一点，自我批评多一点，不要把责任都推到别人身上！



▲24日傍晚，TGS[illegible]拍摄的照片。晚霞下的[illegible]会展中心让我[illegible]依依不舍。

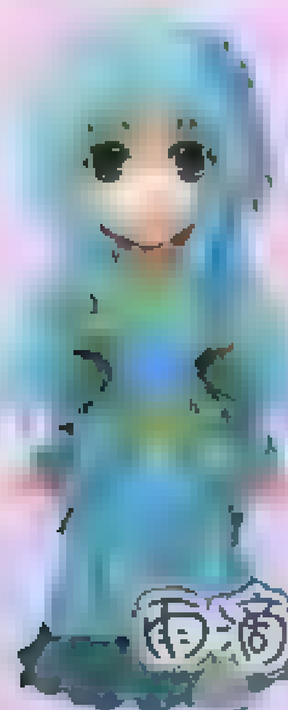
★PS3和X360在本次TGS展上都有非常杰出的表现，不知岩田聪看到这一幕之后是否会对Wii不出展感到后悔呢？

★X360的日式RPG四连发太强了！尤其是NBGI的《信赖铃音 肖邦之梦》，居然请出了为凉宫春日配音的平野绫，这游戏本身就素质不俗，再加上祭出了此招，看来已必须列入必买名单了。

★时逢系列十周年，但《荒野兵器5》在TGS展上却没有任何消息放出，着实让人担心。没想到GOUKI回国之后，居然带回了一张《荒野兵器5》，实在让我喜出望外。下期定然要为大家献上详细报道！

★合刊工作繁忙，3个星期时间也就休息了两个半天，每天都在工作、游戏、工作、游戏，结果写小编寄语时除了游戏居然啥都想不起来。国庆期间自然需要放松一下，不过目前最想做的事情，当然还是蒙头大睡一番了！





※以前的电脑最多是少爷，只是一个不顺心随便发发脾气什么的；现在我的电脑是老爷，非得袒胸露怀地卧倒才肯工作……唉，真是让人不得不华丽地OTL

※刚安慰自己樱井不去TGS，结果当天晚上就接到消息说他要参加NBGI《.hack//G.U.》的Event，于是我便……华丽地再次OTL

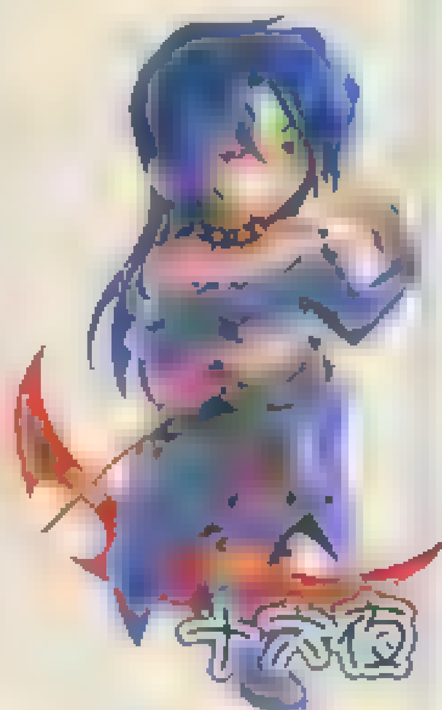
※发现如果一段时间没找到一个目标去奋斗整个人就会变得很无所适从，然后借着SEGA的茶犬问世，开始了收集之路——造成的后遗症就是最近每次看到KFC老爷爷的笑容就开始OTL

※《我型我秀》终于完了，名次基本上还是让人满意的，只是看到传说中的师评最后复活成功又得到了一个"人气王"后，我只能忍不住又OTL


▲我的女神，井上喜久子，永远17岁！

☆能够有机会亲身体验TGS，这对于十六夜来说绝对是一次毕生难忘的经历。不过现在如果你问最大的感受是什么，我只能回答"累，往死里累……"

☆果然如十六夜在上期希望的那样，PS3终于降价了。姑且不去深究SONY是否早就计划好要演这么一出戏给我们看，单从这一举措的影响来看，PS3原本被动的局面已经越来越明朗化，接下来要解决的就是出货量以及第一批货的次品率了。离发售日已经没有多长时间了，加油吧，SONY!



☆江山易改，本性难移——从日本回来之后十六夜更加坚信这句话了。

☆十一黄金周，十六夜则肯定会用几天的时间补觉的，不过现在还是先把这几天熬过去再说吧……

☆与女神擦肩而过，这是我迄今为止最为遗憾的事情；与女神擦肩而过，是我迄今为止最为幸运的事情。



■新栏目"新书特搜"终于开张，这下子关心书讯的朋友就不愁错过什么好书了，而杂志也有了更多的页数用来扩充内文。

■次世代大战即将全面展开，而对于国内玩家来说要面临的不仅仅是游戏，还包括难以取舍的镇痛。

■由于工作原因，原本十一回家的计划取消了。听到这个消息后，老爸带着头发已经花白的奶奶专程从老家赶来看我，这让我感动不已。老牌台湾女歌手苏芮在《奉献》中感人至深地唱到：雨季奉献给大地，岁月奉献给季节，我拿什么奉献给你我的爹娘，我不停地问，我不停地找，不停的想……想到这里我感到十分惭愧。



Ⅰ"攻击无力化，体力浮云化，杂兵BOSS化，BOSS无赖化。"这是我对《神之手》DIE级难度的评价。

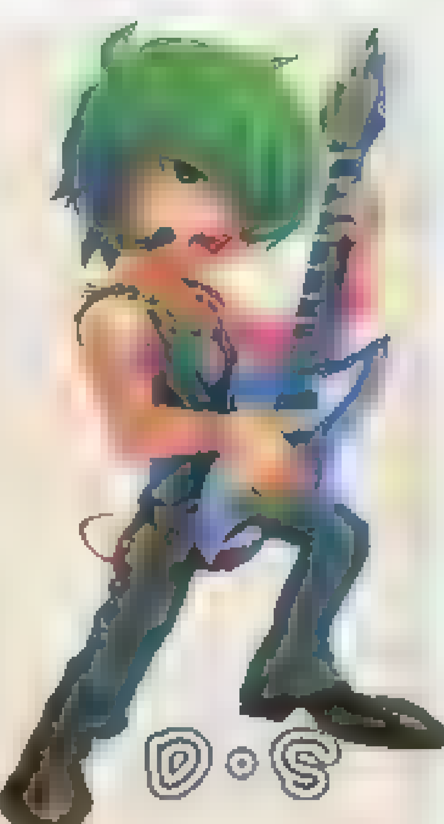
Ⅱ推荐心情郁闷（比如正在挑战《神之手》HARD模式，比如正在琢磨怎么攒钱买PS3）的玩家多吃香蕉，因为香蕉中含有一种特殊的氨基酸，它能帮助人体制造"开心激素"，减轻心理压力，解除忧郁，令人愉快。猴子们总是很开心，可能就是这个原因。

Ⅲ在新加坡街头丢一张废纸会被罚款500新元（约合4万日元），也就是说丢两张纸就能首发入手PS3还有得找，所以说PS3并不算太贵。

Ⅳ我们常在日本影视剧里看到平民家庭有大事庆祝时才会吃一次寿司，这让很多人认为寿司定是人间美味。不过最近卫生检疫部分抽样调查发现，中国有七成的寿司食品不合格，其中几家知名的寿司店问题最为严重。这可能就是桔生淮北吧！

Ⅴ最近口头禅：①没有洗衣机的人生，是不完整的人生。②LOLI年龄就算扮得再成熟那也是LOLI。


▲画面巨牛巨牛的《非洲》，到底是玩什么的啊？



〓虽然身为"TGS海龟派"的一员，但这次日本之行给我留下最深印象的并不是展会本身，而是东瀛的风土人情。

〓日本人的个子比想象中要高很多，身高182cm的我在这里显得非常普通，走在展会人潮中很轻易地就会被淹没。

〓日本人很讲礼貌，"すみません（谢谢/打扰）"是他们最经常挂在嘴边的词语，在街上随处可闻，点头鞠躬一样到处更是家常便饭。两个日本人客套起来让人冷不丁一看还以为是打架。

〓日本人言辞中多敬语，但大多数空洞繁冗，就连被翻译过来的美国大片也不例外。看着汤姆·克鲁斯连珠炮似地说着一堆原本简洁明了的台词，感觉还真是别扭。



▲大概是最近枪械特企做得有些频，居然被Capcom商品区的"《生化危机》系列"枪展给萌到了— —+

〓日本的食物谈不上好吃，但也不难吃，只是平均每餐便饭五六百日元（约合人民币40元）的性价比让人吃得心痛，尤其是TGS展馆内，一根小香肠居然奇货可居到售价200日元……



◎不知不觉间，2006年竟也快到年底了。有时我们总觉得时光飞逝，有时却觉得时光如静止，也许人生就是这样充满了矛盾与无奈吧……

◎最近期待的游戏越来越多，《世界传说 光明神话》、《风雨传说》和《宿命传说》都快发售了，听说《宿命传说》的素质非常不错，NBGI还是相当厚道的。而Square Enix最新公布的《最终幻想XII 亡灵之翼》却总让人有一种很难形容的感觉……确实很难形容。

◎晚上躺在床上玩游戏时被风吹了，结果有点感冒。所以还请各位读者朋友保重身体啊，毕竟好的身体是游戏的本钱。（不是革命么……）

★国庆前3天终于可以什么事也不做，轻轻松松地玩个痛快了，这几天说什么也不能再碰电脑了。只是国庆期间的人流量实在是恐怖，出游多半是只能看人没法看景了。

★今年TGS PS3的表现果然没有让人失望，PS3的游戏素质一下子提高了许多，与当初公布的CG影像越来越接近了，初期的游戏能做成这样已属不易，到了中后期或许真的可以做到CG的程度。不过最让人高兴的还是PS3的降价消息，以PS3的成本能够压到这个价格实在让人意外，看来在日本果然还是PS3的胜算比较大啊！



★有个在大学里当讲师的同学，最近与男友分手后开始环游全国，据说现在是想到哪个地方拎个包就出发，颇有古代文人墨客的浪漫情怀。每个人都可以选择不同的生活方式，这种自由自在的生活方式确实是很好的人生经历，只不过能有条件做到的可能也只有一年假期3个月以上的教师行业，要不然当初我失恋时就不用成天愣盯着电脑了— —！



☆最近晴天每天早上都被新室友早早地给叫了起来，虽然最初几天总有一点半梦半醒的感觉，但习惯之后最大的好处就是不用每天早上在编辑部楼下排着坐电梯的长龙啦！

★《魔窟的皇帝》一直是晴天比较关注的PSP游戏之一，虽然游戏的风格总有一点"大菠萝"的感觉，但这种充满探索乐趣的游戏通常都拥有很高的耐玩度，再加上新的破解程序放出，看来PSP对于自己的吸引力又增大的一份。

☆今年TGS上X360的日式RPG可谓出尽了风头，光看演示影像就有让人立刻购买一台的冲动。微软想以此来增加自己在日本游戏玩家中的认知度的作法不知道会收到多少成效？让我们拭目以待吧！

★转眼已经来到编辑部半年的时间了，这次难得的国庆假期的确应该好好去附近的游乐场放松一下，编辑部的三五好友自然是跑不掉的，不过在听到要玩一个游乐项目就要排两三个小时的队时，晴天真是不得不寒了一下……

新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

- ◆本表所收录的游戏发售时间为2006年10月1日～2006年11月30日。
- ◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- ◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年9月28日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	789 98元人民币
100日元	6 7284元人民币
100欧元	1005 19元人民币
100港币	101.43元人民币

（仅供参考）

PS3和Wii的游戏发售预告中用蓝色标出的表 明是美版游戏。

随着TGS的召开，三大主机的相关信息进一步明朗化，而各大第三方厂商也竞相推出了自己的次世代游戏作品，其表现出的画面效果着实令人振奋。按照目前的形势，只要不再出什么意外(估计不会了……)，从11月份开始Wii和PS3也将正式和玩家见面，新一波的次世代狂潮终于要到来了！除了次世代主机之外，其他平台上的优秀游戏也是陆续不断，这对于难以承受次世代游戏价格的普通玩家来说是相当好的现象。而且Square Enix也公布了将要在NDS上推出《最终幻想XII 亡灵之翼》的消息，这对于NDS的玩家来说无异于一次盛宴。没有NDS的玩家们是否也准备入手一台呢？

PS3游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年[illegible]月[illegible]日			
机动战士高达：目标锁定	机动战士ガンダム ターゲット イン サイト	ACT	NBGI
源氏 神威奏乱	GENJI 神威奏乱	ACT	SCEJ
山脊赛车7	リッジレーサー7	RCG	NBGI
2006年11月14日			
射击恐惧	F E A R	FPS	Vivendi Games
2006年11月17日			
剑刃风暴：百年战争	Bladestorm: Hundred Years War	ACT	Koei
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	Activision
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	Koei
机车风暴	MotorStorm	RAC	SCEE
NBA 07	NBA 07	SPG	SCEA
极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	RAC	EA
职业冰球联盟 2K7	NHL 2K7	SPG	2K Sports
抵抗 灭绝人类	Resistance Fa of Man	ACT	SCEA
2006年12月10日			
NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA
2006年11月未定			
麻将大赛IV	麻雀大会IV	TBG	Koei
2006年12月未定			
装甲核心4	アーマード・コア 4	ACT	FromSoftware
GT赛车HD	グランツーリスモHD	RCG	SCEJ
2006年冬季未定			
NBA Live 07	NBA ライブ 07	SPG	EA
赋法战争	エンチャント・アーム	RPG	FromSoftware
铁道迷	Railfan (レールファン)	ETC	Taito
2006年年内未定			
仁王	仁王	ACT	Koei
致命惯性	Fatal Inertia(フェイタル・イナーシャ)	RCG	Koei
抵抗：灭绝人类	RESISTANCE (レジスタンス) ～人类没落の日～	ACT	SCEJ
机车风暴	MotorStorm ～モーターストーム～	RCG	SCEJ

Wii游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年[illegible]月[illegible]日			
GT职业赛车	GT Pro Series	RAC	MTO
职业钓鱼	Rapala Trophies	SPG	Activision
超级猴球：香蕉闪电战	Super Monkey Ball: Banana Blitz	ACT	SEGA
2006年11月19日			
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
勇者斗恶龙神剑：假面女王与镜之塔	Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors	RPG	Square Enix
Elebits	Elebits	ACT	Konami
疯狂卡车	Excite Truck	RAC	Nintendo
孤岛惊魂：复仇	Far Cry Vengeance	ACT	Ubisoft
漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	ACT	Activision
怪物四驱：世界巡回赛	Monster 4X4: World Circuit	RAC	Ubisoft
雷曼 疯狂兔子	Rayman Raving Rabbids	ACT	Ubisoft
赤钢铁	Red Steel	ACT	Ubisoft
塞尔达传说 含光公主(暂名)	The Legend of Zelda Twilight Princess	A·RPG	Nintendo
[illegible]			
SD高达 革命（暂名）	SDガンダムREVOLUTION（暂名）	ACT	NBGI
Elebits	Elebits	ACT	Konami
舞蹈瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	ACT	Nintendo
魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	SPG	Tecmo
塞尔达传说：含光公主（暂名）	ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	A·RPG	Nintendo
宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょ！	SLG	NBGI
超执刀 墨丘利神之杖NEO	超执刀カドゥケウスNEO	ACT	Atlus
巨虫魔岛	ネクロネシア	AVG	Spike

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
5日	龙珠Z 电光火石 NEO	[illegible]	NBGI	FTG	6800日元
9日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	39 99美元
12日	死神BLEACH 战士之刃	BLEACH～ブレイド・バトラーズ～	SCEJ	ACT	6800日元
19日	足球小将	キャプテン翼	NBGI	SLG	6800日元
19日	Gift -Prism-	Gift -Prism-	Sweets	AVG	6800日元
26日	小机器人大冒险	コロボットアドベンチャー	Tecmo	ACT	6090日元
26日	闪电霹雳车 无限之路3	新世纪GPXサイバーフォーミュラ ロード トゥ ザ インフィニティ3	Sunrise	RCG	6800日元
26日	乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	[illegible] 奇妙な冒険 [illegible]	NBGI	ACT	6800日元
26日	转生学园 月光录	转生学园 月光录	Amit Ace Entertainment	AVG	6800日元
26日	变身公主 公主们危险的放学后	プリンセス・プリンセス 姫たちのアブナい放课后	MMV	AVG	6800日元
26日	水之旋律2～绯色记忆～	水の旋律2～绯の记忆～	Kid	AVG	6800日元
未定	传颂之物 逝者的摇篮曲	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄	Aquaplus	SLG	6800日元
未定	永恒大陆研究史	ネバーランド研究史	Idea Factory	S·RPG	4800日元
2006年11月					
2日	疾驰赛马 纯血世代	ギャロップレーサー インブリード	Tecmo	SLG	4800日元
9日	I''s Pure	I''s Pure (あいずぴゅあ)	Takara Tomy	SLG	6800日元
9日	舞－乙HiME 少女舞斗史！！	舞－乙HiME 乙女舞斗史！！	Sunrise	FTG	6800日元
16日	战国无双2 帝国	战国无双2 Empires	Koei	ACT	4280日元
16日	魔法老师3～恋爱 魔法与世界树传说～	ネギま!? 3时间目～恋と魔法と世界树传说!～	Konami	AVG	6279日元
16日	火影忍者 木叶之魂	NARUTO－ナルト－木ノ叶スピリッツ!!	NBGI	ACT	6800日元
22日	吉他高手V2 & 狂热鼓手V2	ギターフリークスV2 & ドラムマニアV2	Konami	RAG	6980日元
22日	宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	NBGI	RPG	6800日元
22日	白色气息～羁绊～	ホワイトブレス～绊～	Kid	AVG	6800日元
22日	名侦探福音战士	名探偵エヴァンゲリオン	Broccoli	AVG	6800日元
30日	召唤之夜4	[illegible] 4	Banpresto	RPG	6800日元
30日	SIMOUN 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争 ～封印のリ・マージョン～	MMV	SLG	6800日元
30日	数码宝贝救援队 外传任务	デジモンセイバーズ アナザーミッション	NBGI	RPG	6800日元
30日	欢迎来到保健室	保健室へようこそ	Princess Soft	AVG	6800日元
未定	雨格子之馆	雨格子の馆	日本一Software	AVG	6800日元
未定	J联盟实况足球10+欧洲联赛'06-'07	Jリーグ ウイニングイレブン10+ヨーロッパリーグ'06-'07	Konami	SPG	6980日元
未定	REC ☆令人心跳的声优天堂☆	REC ☆ドキドキ声优パラダイス☆	Idea Factory	AVG	6800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
5日	天诛 千乱	天诛 千乱	FromSoftware	ACT	6800日元
6日	刺客信条	Assassin's Creed	Ubisoft	ACT	欧版不明
13日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	欧版不明
17日	分裂细胞：双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99美元
24日	漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	ACT	59.99美元
24日	梦幻之星 宇宙	Phantasy Star Universe	SEGA	A·RPG	59.99美元
27日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	欧版不明
27日	NBA 2K7	NBA 2K7	2K Sports	SPG	欧版不明
31日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	59.99美元
31日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	59 99美元
2006年11月					
7日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	59.99美元
7日	灵异恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	59 99美元
7日	战争机器	Gears of War	Microsoft	FPS	59 99美元
15日	死或生极限沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	Tecmo	SPG	79.99美元
17日	索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	欧版不明
17日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	ACT	欧版不明
22日	战略纸牌传说	カルドセプト サーガ	NBGI	TBG	6980日元
22日	死或生极限沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	Tecmo	SPG	6800日元
30日	超级机器人大战XO	[illegible]大战XO	Banpresto	SLG	6980日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
未定	塞尔达传说：含光公主（暂名）	ゼルダの伝説 黄昏の姫	Nintendo	RPG	日版未定
未定	星之卡比（暂名）	星のカービィ（暂名）	Nintendo	ACT	日版未定

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年10月			
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
6日	NBA 2K7	NBA 2K7	2K Games	SPG	欧版不明
6日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	欧版不明
9日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	39.99美元
10日	斯派罗传说 新的开始	The Legend of Spyro A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	39.99美元
17日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros. IE	RPG	39.99美元
24日	漫画英雄：终极联盟	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	ACT	39.99美元
24日	分裂细胞 双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	39.99美元
		[illegible]			
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
17日	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	FPS	欧版不明

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年10月			
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
5日	高达圣战	ガンダムバトルロワイヤル	NBGI	ACT	4800日元
6日	NBA 07	NBA 07	SCEA	SPG	欧版不明
6日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	欧版不明
9日	致命格斗 解锁	Mortal Kombat Unchained	Midway	FTG	39.99美元
12日	能量宝石 携带版	パワーストーン ポータブル	Capcom	ACT	4800日元
12日	美少女梦工厂4 携带版	プリンセスメーカー4 ポータブル	GeneX	SLG	4800日元
13日	神秘岛	Myst	Midway	AVG	欧版不明
13日	能量宝石收藏版	Power Stone Collection	Capcom	ACT	欧版不明
19日	天地之门2~武双传~	天地の门2—武双传~	SCEJ	A·RPG	4800日元
26日	皇牌空战X：诡影苍穹	エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション	NBGI	STG	4800日元
26日	忍道 焰	忍道 焰	Spike	ACT	4800日元
26日	天堂的意志	ヘブンズウィル	Taito	ACT	4800日元
未定	遗忘的传说 战士信条	アントールドレジェント ウォーリアーズ・コード	Ubisoft	A·RPG	4980日元
未定	圣魔战记VS混沌世代	スペクトラル VS. ジェネレーション	Idea Factory	FTG	4800日元
		2006年11月			
16日	恶代官漫游记	悪代官漫游記	Global	TBG	4800日元
16日	数独	SUDOKU 数独	Hudson	PZG	2800日元
22日	圣女贞德	Jeanne d'Arc（ジャンヌ・ダルク）	SCEJ	S·RPG	4800日元
30日	智能执照2	インテリジェント ライセンス 2	Now Production	ETC	4800日元
30日	我的迷宫	己のダンジョン	Climax	SLG	4800日元
30日	魔界战记 携带版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	日本一Software	SLG	4800日元
未定	重装战将	ヴルカヌス	Compile Heart	ACT	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		[illegible]			
1日	洛克人周年合集	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	ACT	19.99美元
12日	最终幻想V ADVANCE	ファイナルファンタジーV アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
27日	漫画英雄 终极联盟	Marvel Ultimate Alliance	Activision	ACT	欧版不明
		2006年11月			
3日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	欧版不明
30日	最终幻想VI ADVANCE	ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		[illegible]			
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	27.49美元
5日	罪恶装备 DUST STRIKERS	ギルティギア ダストストライカーズ	ASNetworks	FTG	4800日元
6日	冰河世纪2	アイス・エイジ2	VU Games	ACT	3800日元
19日	连结音乐！翻转线条方块	音をつなごう！グンペイりばーす	NBGI	PZG	3800日元
19日	激斗！组合机器人	激斗！カスタムロボ	Nintendo	ACT	4800日元
26日	日本常识力检定协会监修 常识力训练DS	日本常识力检定协会监修 いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS	Nintendo	ETC	3800日元
26日	风雨传说	テイルズ オブ ザ テンペスト	NBGI	RPG	4800日元
26日	魔法老师！？超麻帆良大战	ネギま!?超麻帆良大战 かっとイ～ン女契约执行でちゃいますう	MMV	SLG	4800日元
未定	回转变色龙DS	くるくるカメレオンDS	Star Fish	PZG	4800日元
		[illegible]			
2日	星之卡比 多洛奇团登场！	星のカービィ 参上！ドロッチェ団	Nintendo	ACT	4800日元
2日	实况足球DS	ワールドサッカーウイニングイレブンDS	Konami	SPG	3980日元
16日	魔术大全	マジック大全	Nintendo	ETC	3800日元
16日	恶魔城 迷宫的回廊	悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	A·RPG	4980日元
22日	我们的太阳 DS	ボクらの太陽 Django&Sabata（ジャンゴ&サバタ）	Konami	A·RPG	4980日元
22日	时尚魔女 拉芙与贝莉～DS收藏集～	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～	SEGA	ETC	4800日元
23日	JUMP漫画终极明星会	JUMP ULTIMATE STARS（ジャンプアルティメットスターズ）	Nintendo	ETC	4800日元

.hack//G.U.Vol.2 思念之声 09.28

推荐度 B | PS2 | ◆Bandai Namco Games ◆8800日元 | CERO A 全年龄玩家对应
A.RPG | ◆对应前作记录 对应Terminal Disc

事隔4个月之后，"《.hack//G.U.》系列"再次袭来，与《再生》相比，《思念之声》不仅增加了多名同伴角色，而且还开放了新地图和新的技能，上限级别也有所增加。而之前曾经出现在《.hack//恶性变异》中的人气角色苍海之欧鲁卡和苍天之巴鲁姆克也将悉数登场，再加上《再生》中出现的终极BOSS"三爪痕"，这个本就混乱的世界将再次掀起波澜！另外，在《思念之声》中，各种系统都将再次进化，公会系统将装载更多的功能，让这个网络世界变得更加丰富多彩。相信这款游戏不会玩家失望。



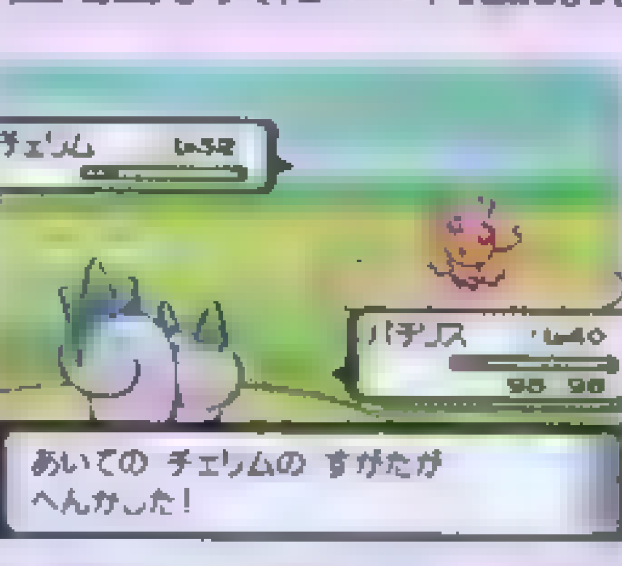


口袋妖怪 钻石·珍珠 09.28

推荐度 A | NDS | ◆Nintendo ◆4800日元 | CERO A 全年龄玩家对应
RPG | ◆对应NDS无线联机功能

作为任天堂招牌游戏的"《口袋妖怪》系列"终于在拥有超高人气的NDS上隆重登场。新作在继承了以往系列庞大的怪物数量，独特战斗方式的基础上，全新的"时间段"概念则成为了影响怪物的捕捉和收集的重要因素，但是由于其和NDS内置的时钟同步，一些需要特定时间捕捉的怪物就只有通过频繁调整时钟来改变游戏中的时间才能获得，操作略显繁琐。收集怪物图鉴和联机对战仍然是该系列最大的乐趣所在，甚至一些特定怪物只能通过两个版本间的互动才能获得。





天诛 千乱 10.05

推荐度 B | X360 | ◆FromSoftware/K2 ◆5800日元 | CERO C 15岁以上
ACT | ◆无对应周边

从今年10月开始，X360上的游戏无论是在质量上还是在数量上都开始直线上升。《天诛 千乱》可视为这波游戏狂潮的前哨兵。本作的主人公不再是玩家熟知的力丸和彩女，而是一位由玩家自创的角色。除了强化的画面、新增的嗅觉系统外，新的忍杀表演也值得我们期待。不过本作最大的突破还在于依靠Xbox LIVE所实现的4人联机执行任务。暂且不论这样是否破坏了《天诛》那种高傲的孤单感，LIVE的游戏形式肯定会给每一位玩家带来前所未有的忍者体验。

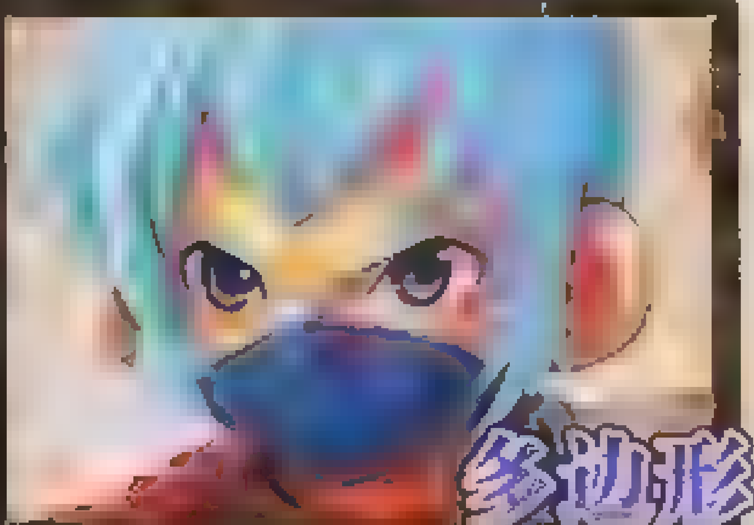




编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

看到这个标题很多读者应该会想到2003年那部《迷失东京》，这篇文章和男女之间的暧昧情感无关，要说的正是这个标题的原意：在翻译中迷失。

翻译首先是一门学问，其次再是一门艺术。想要做好一个翻译，不仅需要专业的知识，更需要广博的知识面以及严谨的态度，并且在很大程度上需要不断地积累经验，才能做到翻译的时候游刃有余手到擒来。在其他专业领域尚且有如下那种啼笑皆非的事件发生，在我们这个普遍不受社会重视甚至歧视的游戏业，类似的情况更是令人难以容忍。能翻译的不懂游戏，懂游戏的又不会翻译，一个既懂得游戏又懂得翻译的经验丰富的人才，在这个业界里真是如大海捞针，这样的人才，在社会上基本没有专门的培训机构和成才渠道，能否找到这样的人纯属撞大运。

最近发表 LATEST TOPICS

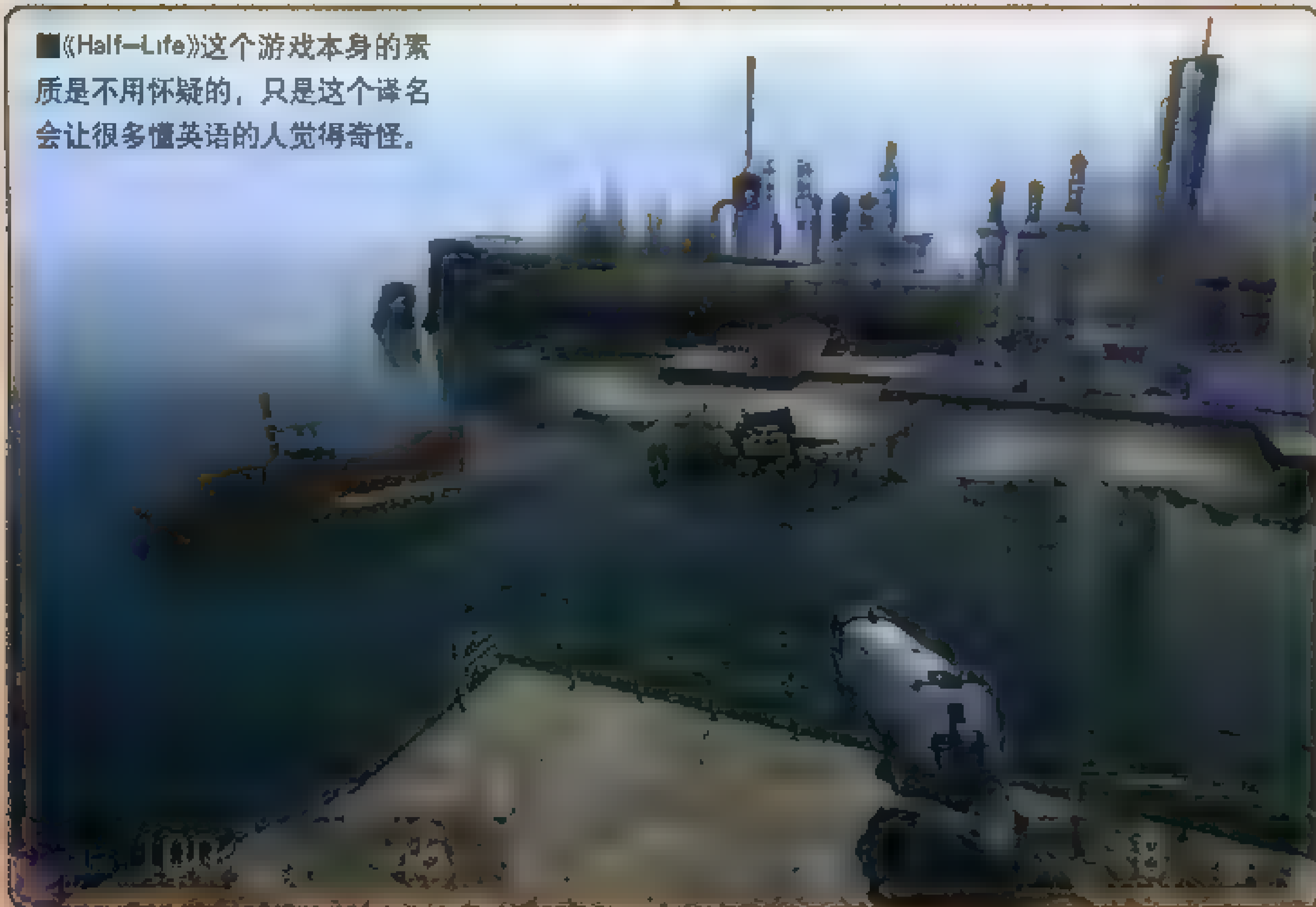
Lost in Translation

多边形发表于2006.10B(总第161期)

法国著名女作家西蒙娜·德·波伏娃在1949年出版的《第二性》中认为，妻子和母亲的命运是男人发明出来用以否认女性自由的神话。因为拒绝了母性本能等人们普遍接受的观点，她的书激起了巨大的争议，当时被梵蒂冈列为禁书，同时也获得了巨大的销量，出版第一个星期便在法国卖出了超过2万本。1953年美国诺普夫出版社出版了的该书的英译本，至今已经卖出了超过100万本，现在每年都还有1万多本的销量。这一版本至今仍旧是美国唯一的版本，也是最主要的英文译本，其中40%用做大学教材。考虑到作者和著作的重要性，它可以说是今日女权运动及其研究的奠基石。

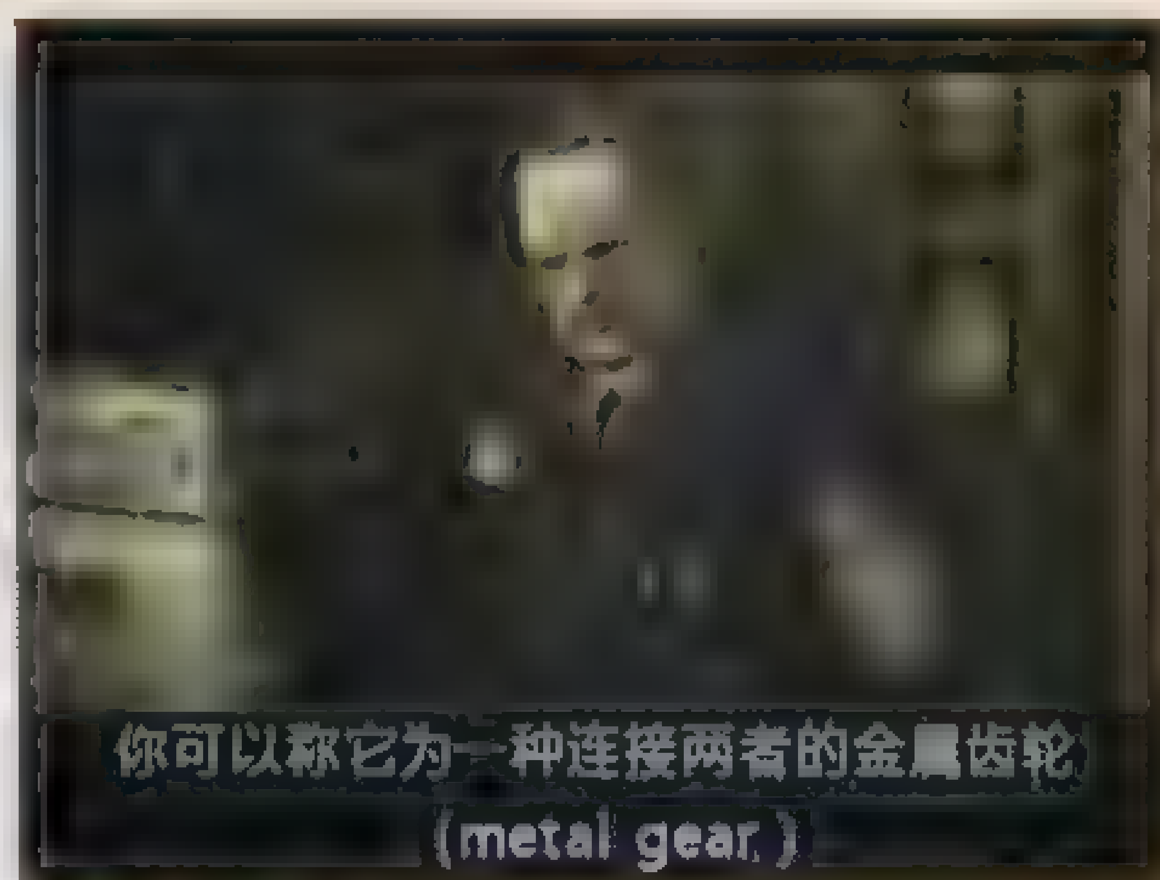
然而在1990年，这个英译本被研究者指出"翻译得极为拙劣，严重歪曲了波伏娃的本意，使她沦为一个语无伦次的思想者。"学者南茜·鲍尔说，她在这一译本中找到了数百个错误，既有非常初级的错误，也有对于学术术语的错误理解，"在法语中极为准确的哲学术语，在这里却变成了和波伏娃的本意完全相反的意思"；另一位专家托里尔·莫瓦则认为，英译本使"波伏娃变成了一位英语中蹩脚的思想家"。换句话来说，在过去五十年里，整个英文世界的女权运动的学者、学生和读者们完全是面对一本错漏百出的文字进行研究学习。

仔细想想，这是一件多么可怕的事情，在这样一个严肃著作领域，一本被误译的学术著作在半个世纪的时间里被半个地球的人所误读，若不是它被偶然发现，我们根本就不知道这种思想是否会被永久地篡改。而在我们熟悉的游戏业，这种被胡乱翻译的译文和因此引发的后遗症几乎每天都在出现，更使我们对它几乎束手无策。



《Half-Life》这个游戏本身的素质是不用怀疑的，只是这个译名会让很多懂英语的人觉得奇怪。

《半条命》这个游戏大家应该都玩过，（大名鼎鼎的《反恐精英》就是基于这款游戏的引擎）但是，游戏原名"Half-Life"在任何一本英汉字典上都可以查到它那准确而专业的译名："半衰期"。现在已经无法考证这个译名是被谁在何等的情况下翻译成"半条命"的，而实际上根据游戏中黑山研究所的研究课题"半衰期"来看，这个略显生涩的词汇对于当时的这位译者来说显然是超出了他的理解范围，我们现在只能猜测当时他是把"Half"和"Life"两个单词拆开来，然后根据自己的理解，认为这个"紧张刺激的FPS游戏在玩过之后好像只剩下半条命了"（早年某篇对该游戏评论中的话）。而可以预见的是，在这个游戏将来的续篇中，我们将继续使用这个不着四六的译名，并永久地将这个名字的原意误解下去。



你可以称它为一种连接两者的金属齿轮(metal gear)

另外一个例子是《潜龙谍影》，"Metal Gear"这两个单词的意思在很长一段时间里，官方都没有给出过正面的解释，于是"燃烧战车"、"合金装备"等一系列乱七八糟的译名都被译者认为是最贴近英文原意的译名，直至官方的译名"潜龙谍影"出现，才使得这个争论有所平息，而实际上这个充满港台商业气息的译名与英文的原意依然相去甚远。直到在《MGS3》中，"Metal Gear"这个单词的含义，才由"Metal Gear"理论的创始人格兰宁在与Snake的对话中做出了正面的解释："……这个技术将成为步兵与炮兵之间的缺失环节，你可以称它为一种连接两者的金属齿轮(metal gear)……"。

好吧，这下官方的说法出来了，可是谁又能接受以后我们要把《MGS》叫做《金属齿轮·索利德》呢？最好的解决办法还是遵循官方的说法，《潜龙谍影》无疑是目前（也许是不得不采用的）最佳的解决方案。

再有一个比较可笑的例子，奥美代理发行的《魔兽争霸II》中文版，游戏里面的"Orc"居然被翻译成了"兽族"，我不知道这个译名是谁提供的，可以猜测的是他大概是习惯了《星际争霸》中"人族、虫族、神族"的叫法，而在同为暴雪旗下的《魔兽争霸》中也采取了"某某族"的翻译方式。但可怕的是这"一字之差，谬之千里"，这群绿色皮肤的智慧生物因为这一个字的区别从高等生物退化成哺乳动物。这个错误直到时下火爆的《魔兽世界》流行开来之后纠正。

无论是PC游戏还是TV游戏，这种类似的错误和更多可能出现的错误还将继续存在，很多时候它们都无法被杜绝或者被修正，而最可怕的是有些错误居然被坚持，直至积非成是，所造成的结果就是当年代理发行"Half Life"的发行商已经不存在了，而我们也不得不继续沿用"半条命"这个愚蠢到极点的译名。

回到那本被误译的《第二性》上，原译者动物学教授霍华德·麦迪逊·帕什利只是在学生时代学过法语，也没有进行过哲学训练，对于当时波伏娃置身其中的存在主义更是一无所知。直到翻译完本书，帕什利也没有读过任何与存在主义有关的著作，以至于原作者波伏娃气愤得拒绝了出版商就书中内容与她进行咨询的要求。而最可怕的是，由于诺普夫出版社也拒绝出版新的译本，那么在它改变主意之前，根据版权保护法的规定，英文读者只能等到2056年《第二性》的版权保护期结束，他们才有可能读到正确的译本。

这真是文明世界的悲哀。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE: Lost in Translation
【2006-9-28 10:10:10 | By: 妙蛙】
想到当年有人把《苏木》的游戏类型就说成"自由"，其实FREE是简称……

RE: Lost in Translation
【2006-9-28 11:11:11 | By: GOUKI】
官方有时候就是胡来，比如大陆行货版的《WE》偏叫《实况足球》，我白跟人纠正那么多年了。

RE: Lost in Translation
【2006-9-28 12:12:12 | By: 多边形】
齐达内楼上的，官方的Mario不是还叫"马力欧"么……

RE: Lost in Translation
【2006-9-28 13:13:13 | By: 胜负师】
我上期把Nero写成"内罗"，那纯属是误会呀

RE: Lost in Translation
【2006-9-28 14:14:14 | By: 十六夜】
我记得当年还有人把《Devil May Cry》翻译成"恶魔五月哭"，这上哪儿说理去……

流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯



因为D·S去日本参加TGS，所以本期的《流行玩艺》就暂时由雨滴代为主持啦！虽然海那边的日本正热火朝天地举行着"东京游戏展"，但这边的我们也没有丝毫喘息的空间啊。且不说今年冯小刚邀约章子怡、吴彦祖、黄晓明、周迅等大牌明星加盟的电影《夜宴》在9月14日打算给我们上演一出饕餮盛宴，9月初周杰伦周董的新专辑《依然范特西》也值得大家仔细欣赏，再加上"超女"、"我型我秀"一大票节目的决赛直播，我们的生活……真的很精彩！

Email: pop@ucg.com.cn　栏目主持：雨滴

双享流行.JPG　夜宴



五代十国是一个混乱的时代，国与国之间连年的征战导致民不聊生，而外表光鲜的皇家内部也充满着各种各样的阴谋……先帝的猝死让整个国家陷入了一场阴谋之中，之后皇帝的弟弟厉帝即位，这个暴戾的皇帝废除了太子，甚至抢夺了他的母亲和太子青梅竹马的女孩为妃。于是，一个《哈姆雷特》式的阴谋在表面平稳的宫廷中悄悄进行着……与冯导之前影片中弥漫的黑色幽默所不同，《夜宴》充满了恢弘磅礴的气势。

品味流行.MPG　14岁的母亲



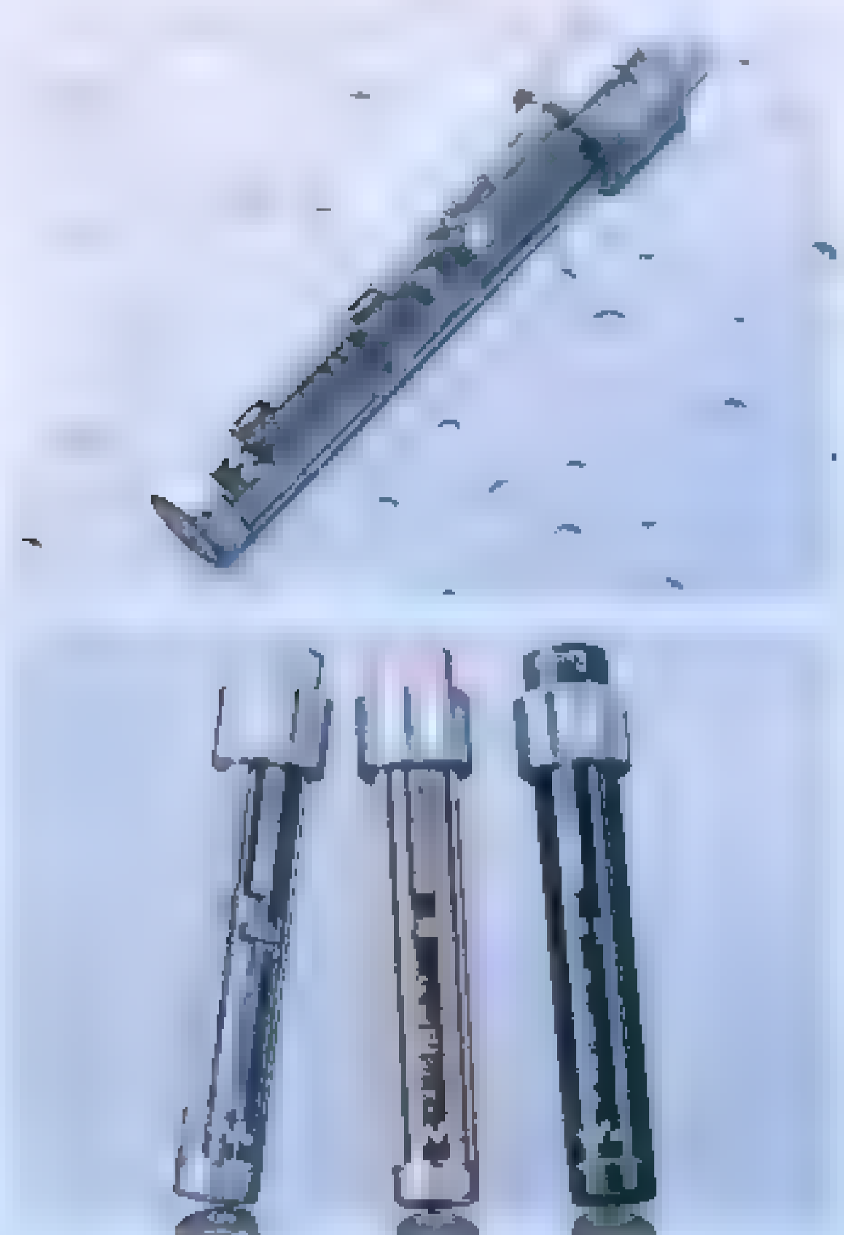
不知道大家还记得几个月前在CCTV-8热播的日剧《白色巨塔》吗？这部以日本医院高层黑幕为题材的日剧获得了空前的成功。现在，《白色巨塔》的剧作家井上由美子又抛出一枚重磅炸弹——以讲述平凡初中二年级学生志田未来未婚先孕题材的《14岁的母亲》。上一次井上为大家讲述了大人世界的勾心斗角，这一次她将用未来的故事让我们正视生命的重要！其中未来将由在《补给品》有出色表演的田中美佐子出演。

推荐流行.RAR

NW-S203F



作为索尼网络随身听中的一员，除了基本的音乐播放功能之外，NW-S203F还具有相当于JIS Ⅱ标准(JIS C0920 IPX2)的防水能力，也就是说一般的水滴或者汗水不会损伤到它。主机还内置了索尼特有的"G传感器"，能够从用户的摇晃程度来计算出整体的运动量，用户只需要在运动前做好设定，就可以一边听音乐、一边进行锻炼，这种智能化的设计，在其它产品中是非常少见的。而与其它运动型MP3播放器以高价位登场不同的是，这款容量为1GB的NW-S203F售价大约只有1050元而已！而且，为了提升消费者初次体验NW-S203F的音质感受，索尼并没有为它配置挂耳式运动型耳机，而是使用了同NW-A系列相同的MDR-E0931，这款耳机的音质偏向于强劲的低音效果，所以特别适合匹配流行音乐。

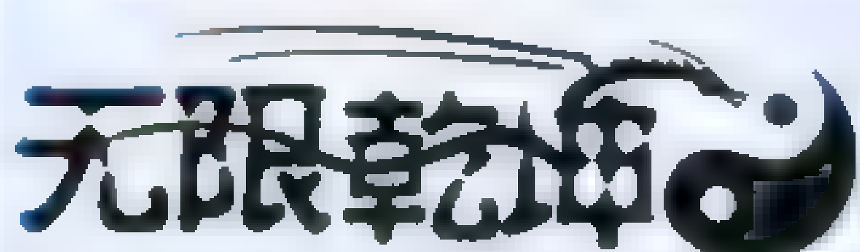


聆听流行.MP3　依然范特西



9月是周董的新专辑《依然范特西》发售的日子，这张9月8日发行的专辑马上登上了各大排行榜的榜首。整张专辑加入了更多的新元素，《红模仿》、《菊花台》、《千里之外》都让人感觉到周董的改变，无论是曲风还是咬字，从《依然范特西》里，我们听到了成熟的周杰伦。这里值得一提的是专辑的推荐曲《千里之外》，周杰伦略带颓废的嗓音和费玉清清澈明朗的高音分别代表着两个时代，是这一首歌将它们融合了在一起。

畅玩流行.COM　《无限乾坤》1.4新版



从2004年开始，免费手机网络游戏《无限乾坤》至今已经运营两周年了，作为对广大手机用户的回报，《无限乾坤》将升级到1.4新版让玩家体验到全新的游戏世界。1.4新版最大的特点就是将所有的武功招式全都重新设计，所有门派武功开放到100级，让这个武林世界更加精彩。另外，在新版本里不仅增加了限制PK的"政权捕快系统"，而且还开放了宋和西夏两个新区域新地图。

数码流行.PDF

粉色时尚的联想手机

i807

粉流行、粉大胆、粉自由、粉快乐……不懂我在说什么吗？那你粉失败的。"粉"是时尚、是摩登、是青春！于是联想为我们带来了外观粉有型、蓝牙粉强劲、视频粉好看、摄像头粉清晰、MP3粉震撼、FM粉好听、仿真键盘粉方便、内存粉大、屏幕粉养眼的联想I807手机！除了外型亮眼外，在I807小巧的身躯中，不仅装载了蓝牙功能，让身为新新人类的我们享受无线传输的快乐；还拥有1.3M像素CMOS高清晰的摄像头，而且更支持MPEG4、3GP等视频格式的全屏横屏流畅播放；另外，强大的128M内存可以存储500组名片及800条SMS短信息，而且为了保障大家的资料安全还专门配置了短信防火墙功能，让我们这些M-ZONE的拥护者再无后顾之忧！最后，涵盖金山词霸、电子书、录音、语音识别功能、支持飞行模式的其他娱乐功能让大家在任何地方都不会寂寞无聊。



系统标准	双频GSM900/1800
标准电池	780mAh锂电池
待机时间	100—200小时
通话时间	180—360分钟
SIM卡	支持STK
尺寸	91.6×48×16mm
重量	约88.2克(含标准电池)
屏幕	2.0" 176*220 支持26万色TFT屏幕
内存	标配128M的MMC MICRO卡

国庆节CEFO 2006电子竞技公开赛

山东次世代赛博店



即日起购买一定商品
将获得山东次世代会员牌一张
积分多多，优惠多多！

E-mail:gamecsd@163.com　QQ:315103906 350009012

分部：赛博数码广场206A
电话：0531-82396069

淄博红星次世代
电话：13053374068 QQ：3994219

玩模玩样动漫模型店电话：0531-88956088

山东次世代　CSD　玩模玩样

北京艺隆聚兴游戏服务中心

(原瑞明兴隆) 邮购 维修 回收

PSP		NDS烧录卡	
港版陶瓷白 1.5版	1590元	supercard mini	255元
其它版本请电询		supercard lite	295元
50元起PSP游戏等价贴换		Ds link	295元
PSP原装行货 2G记忆棒	299元	G6 lite 4G	510元
NDSL	1090元		

神游GBA·SP 615元

GBA SP+850元 全新NDSL

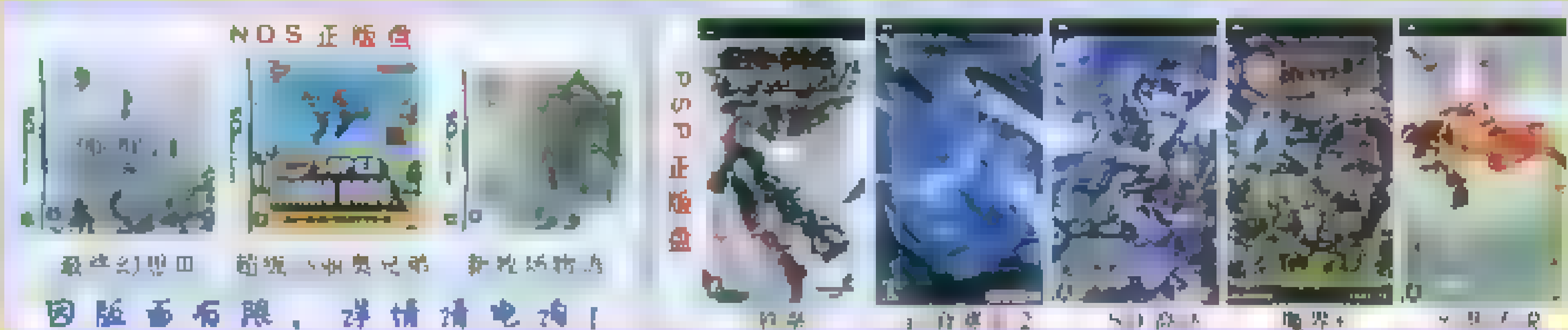
50元NDS游戏等价贴换

PStwo 1050元

超低价

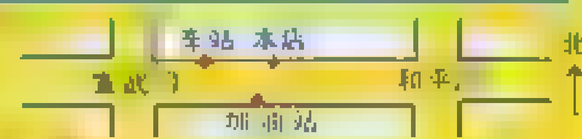
XBOX 360 豪华版 2750元

NDS正版盘



PSP正版盘

因版面有限，详情请电询！



上海王子电玩

四川路店　(原上海王子游戏)　wzdw.net.cn　淮海路店

邮购地址 上海市市南黄浦区广西南路81号　邮编 200021　收款人 王君赛

邮购咨询电话

E-mail ps-wzdw@yahoo.com.cn　QQ 414602755

夏普 903SH手机 (3G) 黑 红 白 三款颜色	4100/20	苹果 ipod nano 2.0GB (黑色、白色)	1300/10
夏普 703SH手机 (3G) 四款颜色	2250/20	苹果 ipod nano 4.0GB (黑色 白色)	1750/10
夏普 904SH手机 (3G) 黑 兰、紫 三款颜色	2600/20	苹果 ipod video 30.0GB (黑色、白色)	2200/10
三星 8046S手机 黑色、黄色	1880/20	苹果 ipod video 60.0GB (黑色 白色)	2600/10
SONY T9 数码相机 (日本版、日本生产)	1980/20	SONY PSP手掌机 (日版) 普通型	1500/20
SONY T30 数码相机 (日本版 日本生产)	2550/20	SONY PSP手掌机 (日版) 豪华型 (黑 白)	1650/20
PS2主机 (70008型+原装手柄+AV线)	1200/20	任天堂 DS Lite 日版 白色 冰兰色、兰色	1250/20
PS2主机 (75008型+原装手柄+AV线)	1150/20	任天堂 DS Lite 日版 黑色	1250/20
PSone 主机全套 (手柄2只+记录卡+10张游戏碟任选)	380/20	任天堂 DS Lite 美版 白色	1180/20
PS1 主机全套 (手柄1只+记录卡+10张游戏碟任选)	300/20	任天堂 DS 手掌机 (日版 港版 美版)	980/20
Xbox 360 主机 日版 (原装手柄+耳机+摇控器+电源)	3080/30	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
Xbox 主机 (港版黑色+原手柄×1只+直读+电源)	1080/30	任天堂 GBA SP 日本版 手掌机	580/10
DC 主机 (主机+电源+包手柄+10张游戏)	350/20	任天堂小神游SP 机喀亮型 (全套)	680/10
超任主机 (原装手柄+AV线+电源)	120/20	NGC 主机(原装手柄+直读+电源+游戏碟2张)	980/30

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限　更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临。

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战	洛克人EXE6	极品飞车9	火影忍者木叶(中文)
次世战士4(中文)	热血合集	车神3	高达战场(中文)
我们的太阳3	遇灵王2	海贼王龙之梦(中文)	龙珠 GT 变身
机器人大战 OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V拉力3赛车
三国志 孔明传(中文)	洛克人ZERO4	终极者3	古墓丽影(中文)
三国志、英杰传(中文)	怀玛里4(中文)	拳皇EX 2	勇者斗恶龙2(中文)
玛里欧大聚会	真三国无双 中文	魔特风云(中文)	三国志(中文)
逆转裁判3 中文	闪光战士2	黄金太阳1(中文)	口袋妖怪人红 中文
龙珠大冒险	实况足球6 一代	指环王3 王者归来	口袋妖怪叶绿 中文
大战争1、2	恶魔城3 晓月中文	F F T (中文)	极品飞车(地下狂飙)
忘却之旋律	海底总动员2	魔幻迷宫2	瓦里奥制造
王国之心(记忆之链)	口袋红 宝石(中文)	波斯王子	火焰纹章 封印之剑(中文)
口袋妖怪绿宝石(中文)	SD高达 中文	火影忍者大结集2(中文)	星之卡比2
新约圣剑传说(中文)	极品飞车(地下狂飙)2	幻想传说(中文)	幻象迷宫3
萨尔达 中文	悟空闹剧	牧场物语(中文)	火焰纹章(圣魔光石)(中文)
七龙珠Z 布欧的愤怒)	牧场物语2 女孩篇	银河战士2(中文)	瓦里奥制造(大回转)
炼金术士 迷走之轮舞曲	合金弹头	CT特种部队3	萨尔达小人帽 中文)
炼金术士2(回忆奏鸣曲)	光明之魂2(中文)	洛克人Z 3	GTA 横行霸道)
特罗尼克大冒险3 中文	约束之地	我的太阳2(中文)	火焰纹章 烈火之剑(中文)
火枪英雄(伟大战斗)	海贼王	FIFA2006	马莉网球

上海市虹口区海伦西路87号四川路店(四川北路向东20米)
电话
营业时间 10 30 20 30 (年中无休)
公交 18 21 100 147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店(淮海东路向北10米)
电话
营业时间 11 30 19 30 (年中无休)
公交 01 11 17 18 23 26 71路 隧道二线 六线



北京嘉兴游戏机经营店

招聘启示 网页设计工程师 ……(2)熟悉了解PHP、JSP、ASP……(3)熟练使用photoshop、Flash(熟练使用flashAction)、firework、Coreldrow、Illustrator……

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

★（海淀区）中关村销售中心 热线电话：010－82628869
地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
大宗购物热线：010－82628898

★（东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号。
热线电话：010－84031591 64035610

★邮购汇款地址：北京市100010－22信箱 邮编：100010
收件人：蔡晓初先生 传真：010－64035610
交通银行：405512 4091 9849 609
农业银行：95599 8001 42038 88216
持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）

PSP 白色主机热卖中！
OS 掌机 现价218元
小神游SP 620元
NDSL 1120元（多款颜色）
神游NDSL 已发售！
NDS（多款颜色 全套）890元（限20台）
NDS 烧录卡 热销中！
神游IDS 980元
1.5PSP（黑）豪华版 1650－1750元
1.5PSP单机版（黑、白）1480元
1.5PSP单机版（黑）特价 1390元（限20台）
惊爆价 1780元（限30台）
索尼记忆棒1G/2G 195/330元
Sandisk 记忆棒 4G 记忆棒 价格电询 已发售！
PSII 50002型（原装振动手柄、AV线、电源）
PStwo70000型 全系列 1050元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）
NGC 各颜色 1050元（限15台） 主机＋原柄＋AV＋电源＋IC

微软X－BOX、日版＋直读（热卖中）

原装PStwo 70000型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）
原装PStwo 70006型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）
原装PStwo 70007型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）
原装PS2 50000金佰式限定版（金色）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）送电源 完美套 2850元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套 1950元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套 2380元／邮资50元
以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

GT4 900度方向盘 行货 1430元 日本原装 1590元 促销中！促销中！促销中！

PSII 罗技手柄（4种颜色） 380元
XBOX360

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费、开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

对各类主机的故障如：死机、花屏、黑屏、无图像均可完全修复（所换或维修的配件均为原装全新并保修）。本公司还对全国的各商家或有维修能力的个人提供原装配件。

PS II 配件

3XXXX 光头	280－380元
5XXXX 光头	380－530元
7XXXX 光头	90－160元
光头线圈（全新）	120－260元
光头光管（全新）	180元
3XXXX 光头驱动芯片	50－120元
5XXXX 光头驱动芯片	40－160元
光头主板103芯片（全新）	380元
PS II 主机 CPUEE 芯片（全新）	380－550元
PS II 主机精密图像芯片	150－280元

PSP 配件

PSP主机光头原装全新	280元
PSP主机主板原装全新	800－950元
PSP原装夏普液晶（全新）	380元
PSP原装三星液晶（全新）	260元
PSP原装背光板（全新）	380元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120元

GBA 卡大全 GBA 卡免邮费

NDS 烧录卡系列

NDS SD 烧录卡	210元
NDS mini 烧录卡	260元
NDS M3 SD 烧录卡	290元
NDS M3 mini 烧录卡	390元
NDS G6L 烧录卡	热卖中！

（NDSL 烧录卡 全对应）
刷机立等可取！
（免费烧录PSP和NDS游戏）

PSP原版游戏：铁拳 山脊赛车2 SD高达GP
PSP正版游戏 150－380元 100余种

NDS原版游戏：口袋妖怪 珍珠 口袋妖怪 钻石 太空战士III
NDS正版游戏 120－360元 80余种

因版面有限，详情请电询！

攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版 邮资1本4元，2本6元，3本以上10元。

240元

本公司面向全国批发主机和配件，欢迎咨询！
电话：010－64035610（10:30－19:30）



南京新世界电子公司

www.xsjgame.com

业务QQ：583544576 神游联盟QQ：362119163

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货，全国联保，渠道正宗。现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

经营项目："神游公司iQue系列产品"、"索尼游戏机系列产品"、"任天堂掌机系列"及罗技、北通、京王子、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通DVD等供您选择。

保修服务：神游科技荣誉出品（正宗行货）小神游系列游戏掌机正在热卖中，市场上任天堂掌机多为翻新机及少量水货机，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修，全国联保。告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请认准神游联盟专卖店授权牌。

iQue 神游科技（中国）有限公司 （授权） 指定专卖店

以下门店为神游科技（中国）有限公司江苏、安徽地区授权经销商

南京新世界鼓楼商店 地址：南京中央路41号－3
南京新世界中央门店 地址：南京建宁路13号－12
南京新世界新街口店 地址：南京中山东路71号
南京中山电子城分店 地址：南京洪武路135号A163档
南京新世界汉中门分店 地址：南京莫愁新寓106号
南京兴兴游戏机商店 地址：南京健康路
南京圣元电玩店 地址：南京白下区蓝旗街
南京新奥型电玩 地址：南京玄武区石婆婆庵
南京子晨电玩 地址：南京凤凰西街
南京丽利电玩 地址：南京中央路
南京游戏频道 地址：南京新民路
南京次世代电玩 地址：南京新民路
南京新风电玩 地址：南京大钟亭
南京阿童木电玩 地址：南京鼓楼中央路
镇江时代电玩 地址：镇江市政路
常州樱花便利店 地址：常州市吊桥路
芜湖游戏人游戏经营部 地址：芜湖劳动路
淮阴世嘉电玩 地址：淮安电子电玩市场
溧水比奇电玩 地址：溧水县永阳镇分龙港
连云港班尼电玩 地址：连云港民主东路
南通樱之花电玩 地址：南通八仙城1区
马鞍山世嘉游戏店 地址：马鞍山湖东路
泰州魏峰电玩 地址：泰州迎春路
徐州新世纪电玩 地址：徐州市解放北路
昆山卡王电子商行 地址：昆山市玉山镇西园街
扬州万胜电玩 地址：扬州银河电子城A区一楼
扬州百胜电玩电子 地址：扬州文昌中路
苏州发烧友电玩 地址：苏州市西北街
芜湖创世纪电玩 地址：芜湖劳动路
常熟星宇电玩 地址：常熟东门大街
盐城华生电玩 地址：盐城市解放北路
无锡双佳电玩 地址：无锡五爱地下数码港
徐州天马游戏专卖店 地址：徐州市大马路
溧阳新游戏机电玩 地址：溧阳北大街
合肥梦幻游戏专营店 地址：合肥市安庆路

南京新世界经营总部 地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 电话：025－85501289 85549329
联系人：卫东 电话／传真：025－85501289 85549329转107
邮购部 邮购地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 邮购电话：025－85549329转103 收款人：万洪来 邮编：210037
销售商售后服务中心 地址：南京建宁路22号批发部内 电话：025－85501289 联系人：卢先生
批发热线：025－85501289.85549329 批发地址：建宁路22号亚都大厦10楼1010室

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！

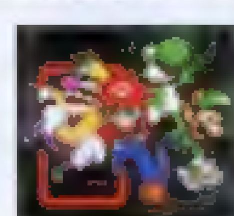
EWIN2
BURN DREAMS AT WILL
让游戏轻松一点

电影
MP3
图片
电子书

for NINTENDO NDS /lite

￥199元
￥139元
￥169元


框架全图

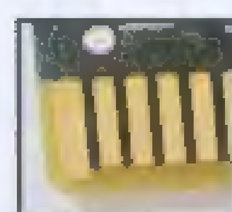

NDS游戏支持度100%


自弹卡座插拔轻松


存档自动备份系统、多游戏存档不冲突


万胜锂离子电池，存档安全可靠


钽电容滤波电流更纯净


PCB电路板沉金倒角工艺，接触更加可靠


PS材料精美外壳（Lite版外壳喷UV设计）


全面支持三种存储卡

产品适用范围：


NDS Lite


NDS

NDS待机防尘卡



深圳市启程电子有限公司　代理批发热线：0755-21257032　13714526060
传真：0755-26452506　业务QQ：386451571　E-mail:szqichen@yahoo.com.cn

就是喜欢玩！

CUBE WORLD
stick people sticking together
电子火柴人

[至高为上]电子火柴人大赛

1重奖



活动时间：
06年9月15日～10月31日
活动规则：
顾客透过操作电子火柴人任意一款单机游戏，分数达500分或以上者，即可获赠价值78元的鸡蛋火柴人一只。

2重奖

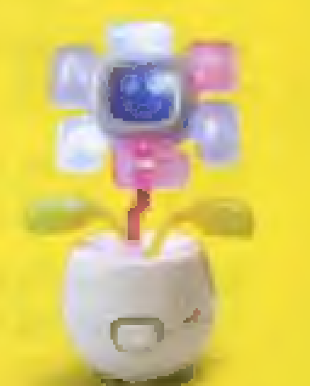
活动时间：06年11月26日
比赛规则：小组淘汰赛



至高无上大奖：价值1800元
索尼PS2-50009一台




冠军：价值1500元日本
世嘉星空投影仪一台
亚军：价值368元最新
日本世嘉电子宠物icat一只
季军：价值328元最新
日本世嘉电子宠物ismile一只



还有更精彩的三重奖，
至高无上大奖为粉红PSP一部，
活动详情请登陆：
www.eetcl.com
本活动最终解释权归易特隆公司所有。

零售网点：（只列出部分零售网点）
广州：吉之岛、友谊、广百等各大百货商场玩具区、天河电脑城132铺、五月花三楼电玩地带、地王广场负一层迅施通信、海印广场一楼迅施通信
上海交大慧谷电脑城225室新亚电玩　北京地安门外大街9号新亚电玩

广州市易特隆电子科技有限公司
咨询电话：87539513　87579519


PLAYSTATION 3
COMING 2007